

Official PlayStation №3 '98

РОССИЯ

Прохождения:
Nightmare Creatures
Crash Bandicoot 2
M.D.K.
Colony Wars



SPICE WORLDS



0 005002 3



Game Land

<http://www.gameland.ru>

Адреса магазинов Game Land:

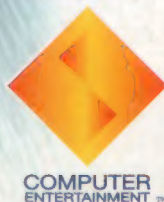
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
Телефон: (095) 288-3218
2. ул.Новый Арбат, д.15 (ст.метро «Арбатская»)
Телефон: (095) 967-1694



COOL BOARDERS 2™



SONY


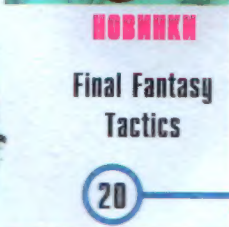







Official PlayStation™

№3 (2) Март '98



СКОРО Tekken 3		НОВИЧКИ Deathtrap Dungeon	
6		17	
	СКОРО Ninja		НОВИЧКИ Critical Depth
	12		18
	НОВИЧКИ Auto Destruct		НОВИЧКИ Final Fantasy Tactics
14		20	
	НОВИЧКИ Duke Nukem 3D		НОВИЧКИ Gex
	15		22
	НОВИЧКИ Bloody Roar		НОВИЧКИ Grand Theft Auto
16		24	
			НОВИЧКИ Monopoly
			25
			НОВИЧКИ Klonoa
			26
			НОВИЧКИ Nagano Winter Olympics '98
			28
			НОВИЧКИ Point Blank
			30





СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА EuroDemo 29

Новинки игр:

1. Actua Soccer

Самый популярный в Европе симулятор всеми любимого футбола.

2. Discworld 2

Мультипликационный квест по мотивам произведений английского писателя Терри Претчета. Довольно удачное продолжение первой части.

3. Formula Karts

Гонки на младших братьях известных во всем мире болидов. Помощь, картинг — это тоже машина.

4. Judge Dredd

Если сюжет просмотренного фильма вас не устроил, то это хороший шанс все изменить, заняв место главного героя.

5. Rosco McQueen

Трехмерные приключения неудавшегося супергероя.

Видео-ролики:

1. Cool Boaders 2

Зима уже закончилась, но веселье можно легко продолжить. Перед вами захватывающие состязания по сноубордингу с головокружительными трюками.

2. Gran Turismo

Последние и самые лучшие гонки для Playstation. Огромный выбор автомобилей, трасс и, конечно, великолепная графика.



НОВИНКИ

Rascal

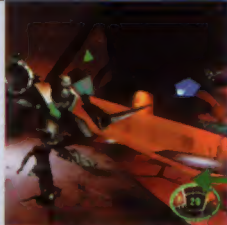


ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
Colony Wars

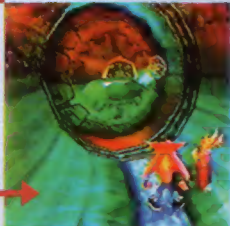


НОВИНКИ

Populous



ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
MDK



НОВИНКИ

Spice Worlds



ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
Crash Bandicoot 2



НОВИНКИ

Mortal Combat
Mythologies



ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
Nightmare
Creatures

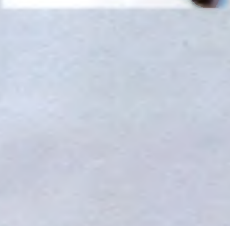


НОВИНКИ

Theme
Hospital



МЕЖДУНАРОДНЫЕ
СВОЯ
НОВОСТИ
ИГРА
Net Yaroze



СПИСОК ИГР

Auto Destruct	14
Bloody Roar	16
Bushido Blade	92
Critical Depth	18
Crash Bandicoot 2	54
Colony Wars	40
Command & Conquer: Red Alert	93
Deathtrap Dungeon	17
Duke Nukem 3D	15
Dynasty Warriors	90
Final Fantasy Tactics	20
Gex	22
Grand Theft Auto	24
Hercules	91
Klonoa	26
MDK	44
Monopoly	25
Mortal Kombat Mythologies	37
Ninja	12
Nagana Winter Olympics'98	28
Nightmare Creatures	66
Oddword: Abe's Oddysee	92
Point Blanc	30
Populous	32
Rascal	31
Spice Worlds	34
Tekken 3	6
Theme Hospital	38
Time Crisis	90
The Lost World: Jurassic Park	91
Tenka	92





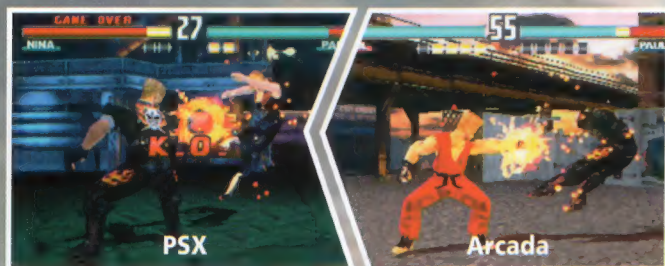
Таких игр, как Tekken, мало. Их даже не просто мало, а единицы. Очень редко какой серии удавалось одновременно удовлетворять все пожелания игроков, стать символом целой платформы и, не потеряв однажды заданного темпа, продолжать свое победное шествие. Появление первой части еще в далеком 1995 году ознаменовало собой настоящий приход трехмерных драк в дома игроков из недоступных многим залов игровых автоматов. И хотя ей и не принадлежит честь первооткрывательницы жанра, она, как говорится, появилась в нужное время в нужном месте. Именно она,

ные комбинации, сопровождаемые еще и красочными световыми эффектами, что просто дух захватывало! Таким образом, едва появившись на свет, Tekken поистине стал «Королем железного кулака».

Но время шло, менялись требования, и на смену первому пришел Tekken 2. И снова в десятку — новый продукт оправдал все ожидания. Создавая его, разработчики пошли по наиболее выгодному пути — максимально улучшить внешний вид игры. И это им явно удалось. Несмотря на некоторую угловатость, герои стали выглядеть значительно лучше, у них появилась масса новых приемов и захватов. А чего только стоили десятихитовые комбы! Впервые в жанре в саму игру была встроена опция тренировки, позволявшая игрокам быстрее выучить необходимые приемы и их комбинации. Больше не нужно было лезть в инструкцию в поисках необходимой информации — все было предоставлено игроку на месте.

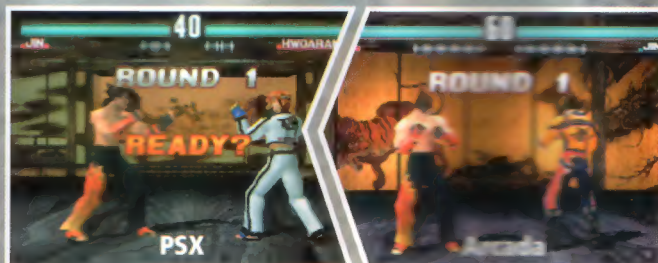
Нельзя не отметить и выход на сцену двух новых героев — полицейского из Китая Lei Wulong'a, явно напоминавшего известного актера Джеки Чана, и симпатичной японки, любительницы природы Jun Kazama. Оба они еще более прибавили колорита игре, так как обладали ярко выраженными, близкими к реальным стилями боевых искусств и запоминающейся внешностью. Но история Tekken'a еще далека от завершения...

«Прошло 15 лет с того дня, как Kazuya исчез в жерле вулкана, а его отец вновь восседает на троне финансовой империи Mishima. Случилось так, что одно из подчиненных ему подразделений Tekken Force, ведущих секретные раскопки в древних руинах Центральной Америки, сообщило о необычной находке — мистическом боре борьбы (God of Fight). Но когда сам Heihachi прилетел к



как никакая другая игра, сумела открыть игрокам все прелести 32-битной эры и сразу стать популярной. И это действительно так. Для своего времени Tekken 1 обладала великолепной, хорошо запоминающейся графикой, выгодно выделяясь на фоне других игр. Не меньше внимания привлекали и персонажи — леопардоголовый King, вооруженный мечом, инопланетный робосамурай Yoshimitsu, Marshall Law — явная реинкарнация Bruce Lee, и конечно же, могучий Jack — боевой андроид российского производства. Конечно, общий подбор героев не представлял собой ничего выдающегося, но, наделенные собственной историей, собственной жизнью, все они глубоко врезались в память людей, хоть раз сыгравших в эту игру. Каждый персонаж имел своего босса, победить которого было непросто. В случае же успеха последний становился доступен для игры, что удваивало количество бойцов.

Другой приятный аспект — это простое управление. Даже не искусный в играх человек, впервые взявший в руки джойстик, в Tekken'e практически сразу ощущал себя профессионалом. Все приемы и удары получались легко, как бы сами собой, только жми на кнопки. А насколько зрелищно выглядели эти головокружитель-





месту раскопок, он обнаружил лишь разбросанные по округе трупы своих подчиненных. Колесики в его голове закрутились со все нарастающей скоростью. Глава империи Мишима вновь задумался о завоевании мира.

А между тем, по всему миру стали пропадать сильные телом и умом люди, настоящие мастера рукопашного боя. И пропадали они бесследно. Одной из первых жертв вырвавшегося на свободу кровожадного бога стала Jun Kazama, участница второго турнира «Короля железного кулака». Ее юный сын Jin, не будучи еще настоящим воином, не был мишенью бога и поэтому остался жив. Следуя завещанию матери, он обратился за помощью к своему деду, хорошо известному вам Heihachi Mishima. Сам Heihachi уже понимал, что могучий бог ищет сильные души для подпитки и роста своей силы. Поэтому, желая подготовить богу достойного противника, согласился тренировать своего внука. И вот, каждый со своими целями, дед и внук решили устроить ловушку-приманку для бога борьбы, создав новый турнир «короля железного кулака». Когда же Jin исполнилось девятнадцать, он готов был уже начать.

Такова сюжетная завязка третьей части знаменитой игры, около года назад появившейся на игровых автоматах. Две первые серии Tekken разрабатывались сразу для игровой приставки, но при создании третьей амбиции ее создателей пошли дальше. Специально для Tekken 3 была создана новая система, превосходящая по производительности PlayStation. Улучшилась графика — улучшилась и игра. Впервые в трилогии появился трехмерный задний план — конечно, не ахти какая невидаль, но все же приятно. Вспышки от ударов, которые освещали фигуры бойцов в реальном времени, были выполнены на высоком разрешении. Заметно улучшилось качество используемых в игре текстур. Новое «железо» позволило еще более усовершенствовать, приблизить к реальности внешний вид самих персонажей. Больше количество полигонов, использованных для создания фигур, и продвинутый дизайн придали им значительное сходство с действительностью. Наконец-то исчезли непомерно длинные ноги и огромные кулаки, теперь приобрели естественную форму, как бы налились силой и жизнью. Нет больше разрывов в сочленении суставов конечностей, которые грешили первые части Tekken. Каждая часть тела плавно переходит в другую, и герои игры уже не напоминают недоделанные куклы. Впервые для моделирования движений персонажей была применена технология motion capture, что позволило создателям «вдохнуть» в них еще больше жизни. Небольшие детали типа разминки перед боем или простого приветствия, не говоря о победных движениях бойцов, выглядят очень реалистично — просто приятно посмотреть. Изменилась даже знаменитая

Tekken'овская вступительная анимационная вставка — теперь она выполнена совсем не в традициях игры. Нет, третья серия Tekken без видеороликов не обойдется, но кроме них в игру было добавлено потрясающее вступление, выполненное уже в реальном времени. В ней герои игры показывают свое боевое искусство, выполняя комплексы движений, свойственных их стилю, и выглядит это просто потрясающе.

Кроме улучшения графического исполнения, в Tekken 3 была сделана попытка перехода самой драки в полностью трехмерный мир. И хотя эту игру вряд ли можно назвать настоящей «трехмеркой» (действие, в основном, происходит в одной плоскости), начало, как говорится, положено. Любой из персонажей теперь имеет движение, позволяющее ему уйти с линии удара вбок. Практика показала, что таким способом избежать вражеской атаки чрезвычайно трудно, зато можно начать неплохую серию ударов из неожиданного для противника положения. Да и всем известные многохитовые комбы великолепно прижились в трехмерном мире этой игры. Ну, а старые добрые красочные суперы, немыслимые броски и многоуровневые заломы все остались на месте. Но со времени второй серии некоторые из них изменились, причем, естественно, в лучшую сторону. И хотя основная система боев осталась прежней, множество разнообразных новых деталей сделало ее более серьезной и проработанной, чем раньше.

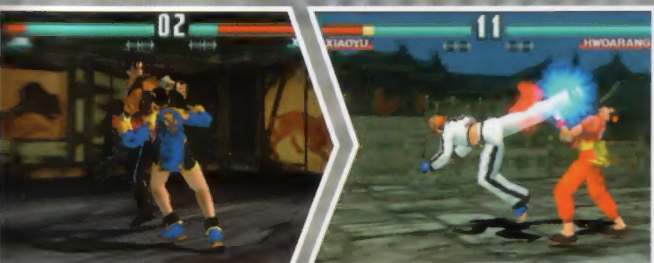


В Tekken 3, конечно, появились новые герои, прежние успели состариться, кого-то заменил приемник, а кто-то решил трях-

нуть стариной и показать, что есть еще порох в пороховницах. Но обо всех по порядку.

Главным героем игры, как и ожидалось, стал внук Heihachi Jin Kazama. Его история уже вам известна. Как боец он очень силен, но не настолько чтобы затмить своего отца Kazuya.

Вторым новым персонажем, играющим на первых ролях, выступает бразильский парень Eddie Gordo. Именно он наиболее полно раскрывает суть третьей части Tekken. Его атаки, более похожие на головокружительные акробатические трюки, происходят в трех измерениях. Они настолько необычны и сильны, что можно просто растеряться, увидев все это в действии. Его комбы бешены, его захваты, заломы и броски еще более дики. Он подходит и для новичков, и для профессионалов. В общем, идеальный боец. Третий новичок в основной команде — кореец Hwoarang. Его стиль больше близок Jun, хотя в нем то и дело проглядываются нотки стиля Baek'a. Четвертым новичком выступает 16-тилетняя китайка Ling Xiaoyu. Такой героини в Tekken еще не было, а ее эквивалентом можно назвать лишь Pai из серии Virtua Fighter. Быстрая, но слабая, она стала настоящей новой звездой Tekken. Чтобы успешно





применять ее спец движения в бою, вам придется постоянно рисковать их провалить. И этим риском она особенно и привлекает. Пятым новым персонажем стал сын Marshall Law. Его стиль является практически копией стиля отца, но с небольшими вариациями в лучшую сторону. Можно смело сказать, что во многом ему удалось даже превзойти Marshall'a, так что играть за него стало еще интересней. В бой вернулась помолодевшая ирландская наемная убийца Nina. После 20 лет, проведенных в замороженном состоянии, она стала выглядеть даже еще более привлекательной. Вечно молодой робот Yoshimitsu также остался, а вместе с ним и постаревшие на 20 лет King, Paul Phoenix и Lei Wulong. И это все? Нет, не все. Как обычно, после прохождения игры одним героем к списку игроков добавятся и их собственные боссы, включая Heihachi, и, поговаривают, даже самого бога борьбы. В общем, скучать не при-



дется.

Все вышесказанное касается только аркадной версии (игрового автомата). Как вы уже знаете она создавалась на более совершенном «железе», чем PlayStation. Поэтому споры о качестве перевода не затихали долгое время. Были предположения о некоем upgrade'e для PSX, опасались, что задний план потеряет новоприобретенную трехмерность, под сомнением оставалось и качество спецэффектов.

Теперь можно с уверенностью сказать, что все опасения оказались совершенно напрасными. Даже самые ярые противники серии не смогут сдержать свое восхищение от увиденного. Конечно, детализация персонажей снизилась, упало разрешение спецэффектов, но на общем впечатлении это не особенно сказалось. Графически Tekken 3 поистине использует практически все ресурсы старой доброй PlayStation затмевая собой все, ранее виденное в этом жанре на любой из домашних приставок. Но особенно радует глаз живое освещение героев в реальном времени, которое вы можете сами оценить, взглянув на картинки.

Еще одной, несомненно приятной для владельцев PlayStation новостью, является появление эксклюзивного для видеоприставки секретного бойца. Новый персонаж хорошо известен у себя на родине, то есть в Японии, являясь популярным героем комиксов. Это маленький динозаврик по имени Gon. Несмотря на свой рост, он составит достойную конкуренцию другим бойцам, так как наделен невиданной силой и способностями. Возможно, в финальной версии появятся и другие секретные персонажи, подождем — увидим.

Напоследок скажем, что Tekken 3 для PlayStation выходит в Японии 26 марта, так что ждать осталось не долго.

>>> Jin Kazama

национальность — японец
стиль борьбы — усовершенствованный вариант Mishima Karate плюс система самозащиты матери
возраст — 19 лет
рост — 180 см

вес — 75 кг

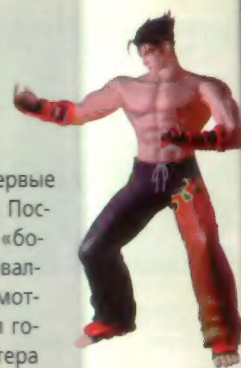
профессия — мастер единоборств

хобби — прогулки по лесу

нравится — наставления мамы

не нравится — предательство

В возрасте 15 лет он потерял мать и впервые узнал, что его отцом был Kazuya Mishima. После этого с мыслью о мести таинственному «богу борьбы», он четыре года совершенствовался в боевых искусствах под чутким присмотром своего деда Heihachi. К девятнадцати годам Jin превратился в настоящего мастера единоборств и стал готов бросить вызов «богу борьбы» и остальным участникам нового турнира.



>>> Eddy Gordo

национальность — бразилец

стиль борьбы — капоэйра (национальный вид единоборств)

возраст — 27 лет

рост — 188 см

вес — 75 кг

профессия — нет

хобби — монархизм

нравится — сила и власть

не нравится — бессилие

Eddy вырос в одной из богатейших семей Бразилии. Чтобы успешно продолжить дело отца, он поступает в Императорский университет, где зарекомендовывает себя как трудолюбивый студент и душевный человек. Но однажды вся жизнь Eddy перевернулась. Вернувшись домой из университета, он обнаруживает смертельно раненного отца. Но время мести убий-



цам, могущественным наркобаронам, еще не пришло. По последней просьбе отца Eddy приходится взять вину на себя и исчезнуть на долгие восемь лет в тюремном аду.

Годы тюрьмы не сломили его, а наоборот, закалили. В заключении Eddy встречает старого мастера капоэйра (таинственного танца-борьбы) и полностью перенимает его искусство.

Теперь Eddy Gordo уже 27 лет, он стал настоящей машиной смерти и готов к мести.

>>> Hwoarang

национальность — кореец

стиль борьбы — Tae Kwan Do

возраст — 19 лет

рост — 181 см

вес — 68 кг

профессия — лидер уличной группировки

хобби — яхты и спорт
нравится — рок-н-ролл и драки
не нравится — Mishima Karate и Jin Kazama

Ученик Baek'a, он очень любит Tae Kwan Do и преуспевает с энтузиазмом. Но, с другой стороны, основное его занятие — уличные драки за деньги. Искусственно повышая ставки, Hwoarang со своей бандой срывали крупные выигрыши. Но на что он платил «заработанное», для всех оставалось тайной. Однажды в его родной город попали члены клана Mishima. Надеясь на легкую добычу, Hwoarang вызывает их на бой. Но обычный сценарий не прошел. Впервые главе банды не удалось одержать верх в поединке. Бой с Jin Kazama закончился вничью.



Случившееся заставило Hwoarang'a еще серьезнее заняться самосовершенствованием. Долгой тренировки не получилось — его учитель Baek был жестоко убит «богом борьбы». Надеясь отомстить за его смерть, а также поквитаться с ненавистным Jin Kazama, Hwoarang решает принять участие в готовящемся турнире.

>>> Ling Xiaoyu

национальность — китайка
стиль борьбы — смесь единоборств основанная на стиле Bagua Fist
возраст — 16 лет
рост — 157 см
вес — 42 кг
профессия — школьница
хобби — парки развлечений и путешествия
нравится — китайская кухня
не нравится — математика

Шестнадцатилетняя девочка, которая не представляет жизни без центров развлечений, вместе с тем, ее мастерству поединка позавидует любой парастый. Заветной мечтой Ling было построить в Китае хороший парк аттракционов, но как ее вопло-



тить в жизнь, она не знает. В надежде получить финансовую помощь от империи Mishima Ling пытается шантажировать Heihachi, угрожая ему смертью. Heihachi не воспринял эти требования всерьез, но, поддавшись капризам маленькой девочки, обещает исполнить ее желание в случае победы в третьем турнире «Король железного кулака».

>>> Forest Law

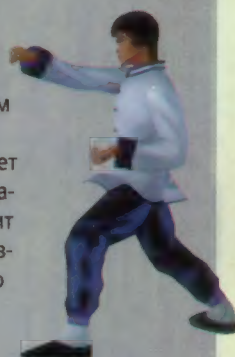
национальность — американец китайского происхождения
стиль борьбы — смесь китайских единоборств
возраст — 25 лет
рост — 177 см
вес — 66 кг

профессия — второй после отца мастер клана Marshall'a
хобби — походы по магазинам
нравится — кредитные карточки
не нравится — кататься на мотоцикле с Paul Phoenix (просто боится)

Сын Marshall'a Law, идущий по стопам отца.

Раз в три месяца Paul Phoenix навещает его обитель, чтобы помериться силой с самими Marshall'ом. В очередной свой визит Paul не застает на месте главу клана, уехавшего для основания новой школы. Недолго думая, старый байкер приглашает молодого мастера прокатиться на мотоцикле, как говорится, мир посмотреть и себя показать.

Forest Law, конечно, сомневался в правильности своего поступка, но желание доказать себе и всему миру, что он достоин своего



отца, взяло верх и он дал свое согласие участвовать в третьем турнире «железного кулака».

Marshall Law был настолько взбешен случившимся, что, не прочтя письма старого друга Paul'a, решил, что его сын был похищен.

>>> Nina Williams

национальность — ирландка
стиль борьбы — часть стилей Bone и Aikido, используемая киллерами.
возраст — 22 года
рост — 161 см
вес — 49 кг
профессия — наемная убийца
хобби — вспоминать прошлое
нравится — не помнит (может, чай с молоком?)
не нравится — не помнит (может быть, Анна?)



Во время прошлого турнира Nina была нанята для убийства Kazuya. Но ее миссия провалилась, так как Nina была больше озабочена выяснением отношений с сестрой. За этим делом их и зас-



тала охрана Kazuya. Сестры были схвачены и заморожены ученым Boskonovitch'em.

Прошло пятнадцать лет. Проснувшийся бог борьбы всколыхнул души всех великих бойцов. Nina ожила такой же молодой, сильной и готовой убивать как и многие годы назад. Ее новой мишенью стал Jin Kazama, а новым хозяином сам бог борьбы.

>>> Lei Wulong

национальность — китаец
стиль борьбы — смесь боевых искусств, основанных на Wu Xing Fist.

возраст — 45 лет
рост — 175 см
вес — 65 кг
профессия — полицейский
хобби — фильмы
нравится — Sony
не нравится — преступления

В предыдущем турнире ему не удалось арестовать Bruce'a. Преступник ускользнул, воспользовавшись самолетом, но авиакатастрофа помешала ему добраться до дома. Поговаривали, что это дело рук Kazuya. Лишь один Lei не верил в смерть врага.

Прошло 19 лет. В свои 45 Lei Wulong все так же силен и ловок, как прежде. Он раскрыл множество преступлений, чем заслужил уважение товарищей и прозвище Супер-полицейский.



Однажды его посетил Heihachi и предложил принять участие в третьем турнире. Lei это предложение удивило, но надежда закрыть дело Bruce'a, подогретая туманными намеками главы клана Mishima, сделали свое дело. Lei Wulong отправляется навстречу своей судьбе.

>>> Paul Phoenix

национальность — американец
стиль борьбы — смесь боевых искусств, основанных на Judo
возраст — 46 лет
рост — 187 см
вес — 81 кг
профессия — нет
хобби — мотоциклы
нравится — пицца и запах бензина
не нравится — пробки на японских дорогах

На предыдущем турнире он бился с Кита и победил. Но в это же время турнир подошел к концу, Kazuya был повержен, а Paul потянул свой шанс стать чемпионом.



С юных лет Paul Phoenix занимался боевыми искусствами, мечта стать похожим на своего кумира — Willy Williams'a. И он практически достиг своей цели, став к 46 годам чемпионом многочисленных турниров и примером, достойным подражания подростков. Но чего-то ему не хватало.

И вот ему пришло долгожданное приглашение на третий турнир «Короля железного кулака». Paul силен, как никогда, и не может теперь проиграть. А может, вновь судьба отвернется от него?

>>> King

национальность — мексиканец
стиль борьбы — wrestling
возраст — 28 лет
рост — 200 см
вес — 90 кг
профессия — профессиональный боец, управляющий детским приютом
хобби — доставлять радость детям
нравится — пить пиво с Armor King
не нравится — детские слезы

Сирота, выросший в приюте первого King'a, он тяжело переживал смерть любимца детей. Двадцатичетырехлетний боец с добрым сердцем решил сам возглавить приют и надел знаменитую маску.

С детства наблюдая за King'ом, молодой последователь был все еще далек от совершенства на ринге. Но на помощь вновь приходит Armor King. Узнав, что дело друга живет, он решает воспитать не менее могучего бойца.

Через четыре года после первой встречи, когда новый King постиг все тонкости боя, Armor King сообщает ему имя убийцы их общего друга. King 2 выходит на дорогу мести.



>>> Yoshimitsu

национальность — нет (пришелец)
стиль борьбы — Manji вариант ниндзю
возраст — ?
рост — 178 см
вес — 63 кг
профессия — лидер клана Manji
хобби — смотреть бои сумо, Интернет
нравится — залы игровых автоматов
не нравится — игроки с плохими манерами

Yoshimitsu помогал бедным и собирал пожертвования на исследования Bockonovitch'a, когда-то спасшего ему жизнь.

Однажды, зайдя в центр Bockonovitch'a, Yoshimitsu узнает, что процесс воскрешения дочери ученого подходит к завершающей стадии. Не хватает лишь одной составляющей — крови «бога борьбы».

Чтобы отдать старый долг, космический ниндзя решает принять вызов нового турнира.

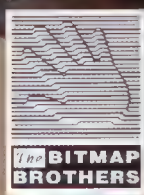




THE BITMAP BROTHERS



G

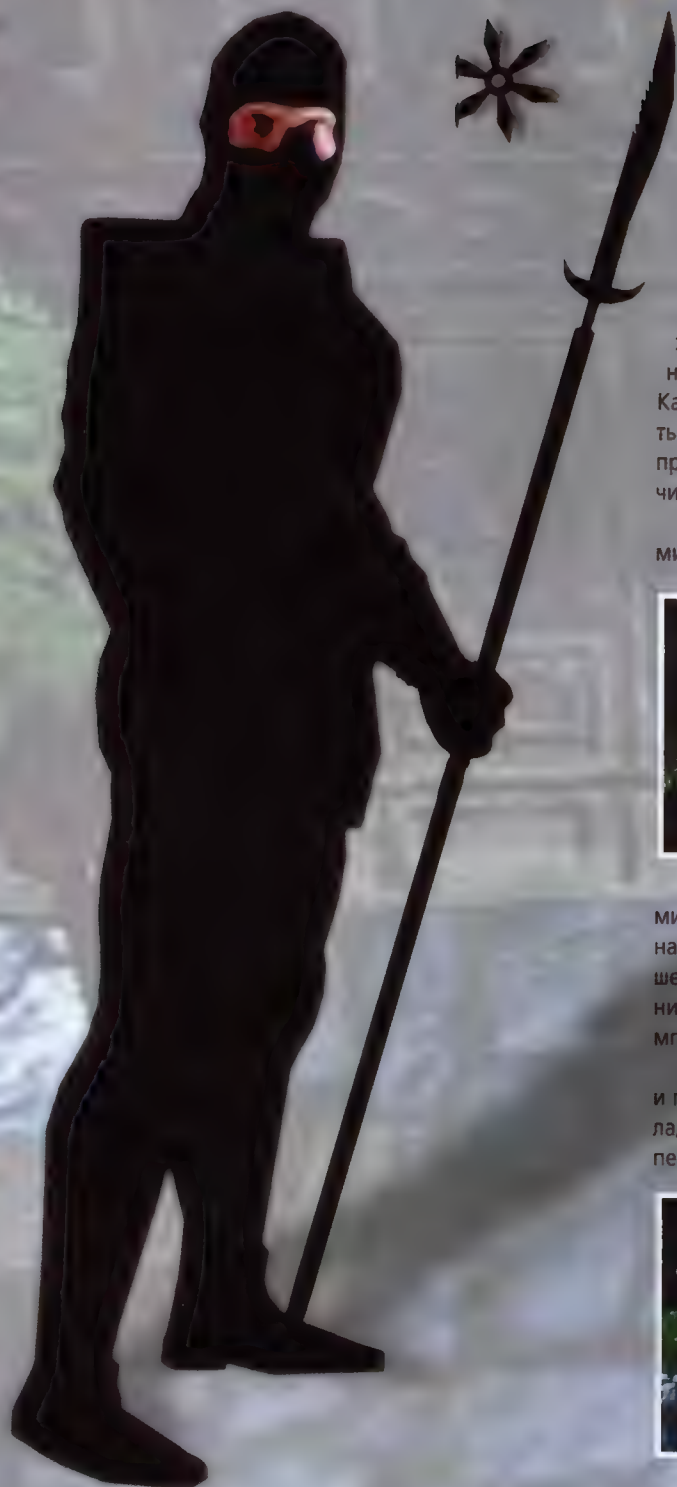


SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

NINJA



Итак, знаменитое издательство Eidos, известное своей сверхпопулярной серией Tomb Raider, приступила к завершающему этапу создания новой игры Ninja. По одному названию несложно догадаться, что нас ждет очередной яркий образец жанра 3D—action, и догадки эти абсолютно верны. Совсем недавно разработчики из Core подчеркнули, что Ninja, прежде всего, нацелен на динамику игрового процесса и чем—то напоминает Tomb Raider II и Fighting Force.

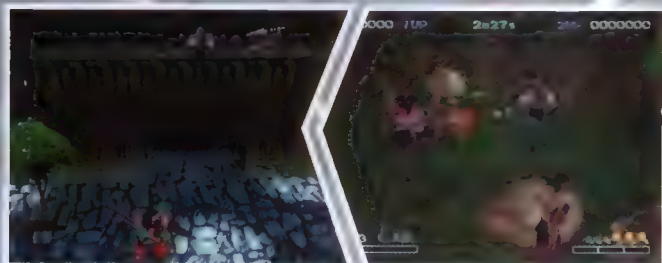
Сюжет будущей игры достаточно оригинален и, без сомнений, заслуживает определенного внимания. Итак, главный герой, ниндзя по имени Куросава, должен уничтожить ужасного Лорда Катасаки, которому покровительствуют Силы Зла. Но, к несчастью, Катасаки получает помощь от демона Батанака, который приводит с собой огромное количество самой разнообразной нечисти.

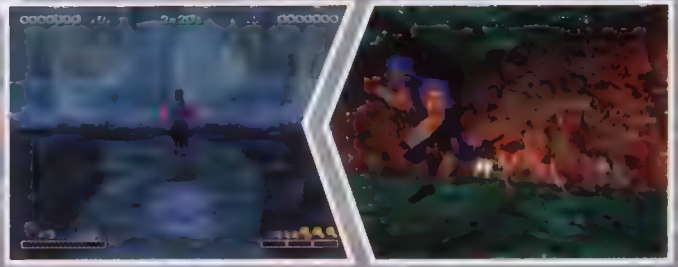
На 14 огромных уровнях игроку придется сражаться с демонами и гоблинами, каждый из которых будет обладать собственными



ми ярко выраженными способностями. Также придется побывать на аренах, где в качестве противников выступают сразу пять или шесть монстров, отдаленно напоминающих боссов. Сражения с ними потребуют от игрока особой тактики и умения владеть геймпадом.

Разработчики не скрывают, что игра будет достаточно сложной и придется приложить немало усилий, чтобы в совершенстве овладеть всеми приемами и постигнуть все тонкости управления персонажем. Дело в том, что в арсенале Куросавы есть большое

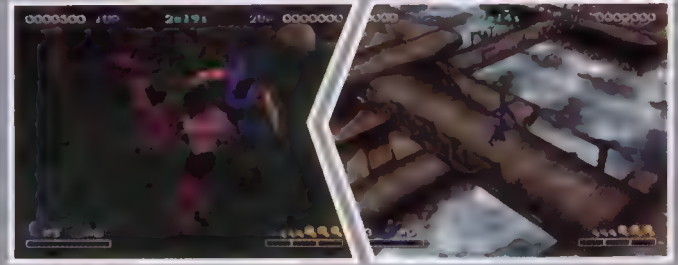
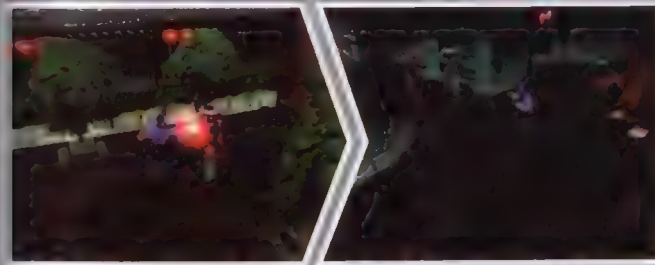




количество самых разных ударов, подсечек и прыжков и необычайно богатый выбор вооружения, как и положено настоящему Ninja. Мечи, ножи, дубинки — это самый короткий перечень доступного оружия, помимо которого авторы игры обещают предоставить в пользование игроку огромное количество предметов, которые так или иначе придется применить непосредственно в игровом процессе. Необходимо также отметить магические сред-

ством говорит и большое количество приемов, и многочисленное вооружение, и толпы врагов, которые будут весьма агрессивно настроены к главному герою.

Кстати, враги будут очень умными и не будут закидываться на двух—трех ударах. Больше всего их поведение будет напоминать поведение бойцов из различных файтингов, а учитывая гигантские размеры территорий, возможности игрового процесса ста-

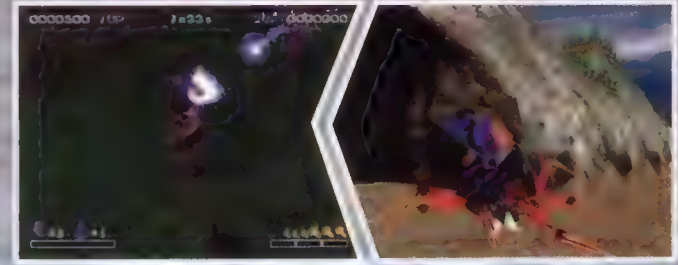
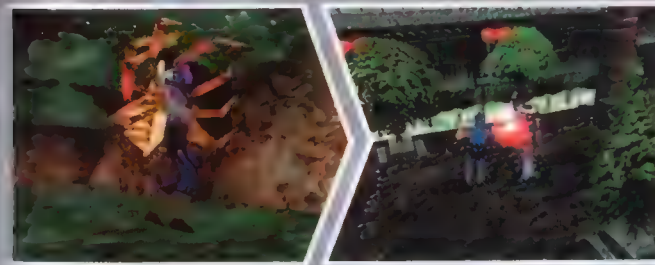


на, предназначенные исключительно для уничтожения монстров. В такой игре, как Ninja, они будут смотреться особенно оригинально и даже экзотично.

Структура уровней также необычайно сложна и создает настоящую игровую атмосферу, которую игрок просто не сможет не почувствовать. В особенности хотелось бы отметить работу дизайнеров, которые прекрасно поработали над освещением. Уровни построены таким образом, что монстры обеспечены всем необходимым, чтобы нападать совершенно неожиданно, поэтому иг-

новятся просто неисчислимыми. Чтобы победить их, придется изрядно поработать мечами, а может быть, даже немножко поколдовать.

Графически Ninja не так уж и далеко ушел от своего предка Tomb Raider. Вид из—за спины, похожие полигональные модели... Но сами разработчики утверждают, что игра будет отличаться, прежде всего, новым качественным уровнем внешнего оформления. Улучшены текстуры, еще более детализированы объекты, опять—таки прекрасно проработано освещение. Даже анимация

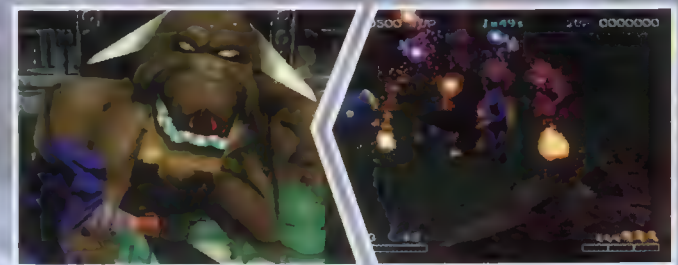


рок должен быть очень и очень внимателен, чтобы не попасться на скрытые ловушки. Особенно в этом отношении характерны темные водные пространства, сильно влияющие на всю стратегию боя с многочисленными тварями.

На что же похож сам игровой процесс? Если вы посмотрите на картинку, то будет непросто обнаружить какие—то особенно заметные отличия Ninja от Tomb Raider. Но все же, по словам Core Design, нам следует ожидать еще более динамичную игру, которая будет в большей степени ориентирована на сражения. Об-

будет более сложной, вследствие возросшего количества движений.

Вполне возможно, что Ninja — это очередной будущий хит от Eidos. По крайней мере, у него есть для этого все данные, начиная от актуального жанра и заканчивая мельчайшими подробностями игрового процесса. Осталось только дожидаться скорого выхода игры и убедиться в этом самому.



АВТО НОВИНКИ DESTROY



Гонки со
стрельбой

1

Electronic Arts

Карта города
иго Бон



Фанаты скорости, опасных приключений и просто любители крушить все и вся наконец получили подарок от EA — Auto Destruct! Да, это настоящая гонка со стрельбой, мало того, действие разворачивается в целых четырех городах, да еще с сюжетом.

Главного героя игры зовут Бон. До трагических событий он был непобедимым чемпионом по автогонкам. Но вдруг его жену и детей убивает фантастический клан, именующий себя последователями некоего Лазаруса. Ведомый жаждой мести, Бон вступает в ряды мистической организации, которая дала ему шанс отомстить жестокому убийце. Он получает супермашину, оборудованную чем только возможно, и полную свободу действий при выполнении заданий. Особо следует отметить, что в игре нет полиции, но зато полным-полно «чайников», которые любят останавливаться перед носом, и пешеходов-недоумков, у которых есть сильное желание стать отбивной. Вот так начинается AD.

Вся игра построена по принципу миссий. Каждая миссия — шаг к уничтожению культа Лазаруса. Выполнение миссии дает оружие или деньги, на которые можно купить и оборудование и информацию о Лазарусе (это значительно облегчит дело). Задания в миссиях довольно разные: от простого «ломай и круши» до эскорта беспомощных «верхов». Позже вам нужно будет победить одного из членов клана на дуэли (по одному в миссии).

Для того чтобы вам было легче провести Бона к его заветной цели, в игре предусмотрены тренировочные миссии. В них нужно выполнять

простые задания: попасть в особое место, научиться собирать газ, правильно использовать оружие, овладеть управлением машины, ориентироваться по радару и т.д. Тренировочные миссии постепенно будут усложняться. Позже вы переместитесь на скоростные треки, где задания будут комплексными. Словом, вы не заметите, как от простого перейдете к сложному.

Уровни в AD, как уже было сказано, представлены четырьмя городами: Сан-Франциско, Нью-Йорк, Токио и Лондон. Все они сделаны по реальным моделям, и каждый город живет своей жизнью.

Миссии не предусматривают линейного маршрута, то есть можно добраться до цели любым путем. Это весьма похваль-

но, пора понемногу отходить от линейности игр, свойственной PlayStation. Более того, миссии можно вообще не выполнять! Можно просто давить пешеходов, любясь кровавыми пятнами на асфальте, устраивать большие и не очень взрывы, можно таранить трейлеры и сшибать такси. Выбор оружия в игре чрезвычайно широк: от бортовой пушки до гранат, лазеров, ракет и маленького ядерного взрыва. Чтобы не потеряться в огромном городе, на борту машины есть радар, стрелка которого показывает направление к текущей цели. Прицел настраивается сам и виден очень хорошо.

Что касается звука и графики, то в целом немного разочаровывает. Со звуком еще можно смириться и поставить оценку «неплохо», и графике больше, чем «пойдет», поставить нельзя. AD очень слабо использует ресурсы PlayStation. Большинство эффектов так и не было реализовано достойно. Все изображение страдает недостаточной четкостью. Очень оригинально представлена кровь на асфальте, которую оставляют несчастные пешеходы после мародерского акта Бона.

Игровой процесс больше напоминает обычный shooter, нежели игру с маломальским приличным сюжетом. В ходе битвы как-то забывается Лазарус, а его воины кажутся героями-одиночками. Но возможности поэкспериментировать разбавляют эту атмосферу.

Итак, EA выпустила неплохую игру. В ней есть некоторые новаторские решения. Враги в AD обладают искусственным интеллектом, но даже это не ставит игру выше среднего, а несовершенная графика только способствует этому.



Альтернатива:

Die Hard Trilogy — 110%
Twisted Metal — 100%

DUKE NUKEM 3D



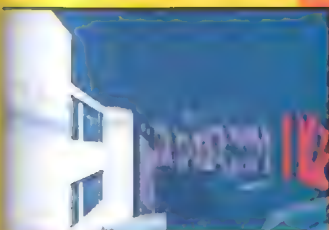
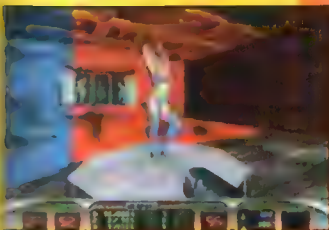
Стрелялка от
первого лица

1

Gt International

Карта памяти —
три блока

Совместима с
аналоговым джойстиком



Думаю, у многих фанатов компьютерных игр словосочетание Duke Nukem 3D вызывает бурю эмоций самого разного характера. Появившись в середине 1996-го года на PC, игра произвела настоящий фурор. В то время когда Doom уже был пройден вдоль и поперек, Нехеп навивал тоску, а о Quake практически ничего не было известно, Дюка приняли на ура.

И вот, спустя полтора года игра наконец-то добралась до PlayStation. Конечно, для тех, кто уже «гонял» Дюка на PC, это не станет таким уж грандиозным событием, но для остальных фанатов жанра это будет просто подарок. Как и в большинстве подобных игр, сюжет настолько банален, что явно писался за три дня до релиза. Да это и неважно — какая разница, кого и зачем отстреливать? На этот раз вам предстоит спасти матушку-Землю от нашествия мутантов-пришельцев, терроризирующих планету. На пути к этой благородной цели вам предстоит очистить от вселенской нечисти более тридцати уровней, среди которых пустынные улицы Голливуда XXI века, разнообразные фабрики и лаборатории, орбитальная станция, катакомбы и даже тайные базы пришельцев. Все они в точности повторяют PC версию, ну, может быть, где-то гадов побольше. Каждому эпизоду присущ свой неповторимый стиль, отраженный в архитектуре и структуре уровней, характерном звуковом сопровождении. Игра просто набита всевозможными приколами и хохмами, многие из которых не совсем пристойны (видимо, поэтому такой высокий возрастной ценз). Все это в целом создает потрясающую игровую среду, и притом отлично сбалансированную. Монстры расположены так, чтобы играть было интересно. К сожалению, несмотря на все ухищрения разработчиков, искусственный интеллект врага пока что называется «ниже табуретки», поэтому в большинстве случаев пришельцы одолевают числом, но не умением. Тем не менее, битвы порой приобретают самый неожиданный характер. Всего же в игре присутствует более десяти видов монстров. Каждый эпизод заканчивается поединком с боссом, и в случае успеха вы увидите небольшой анимационный ролик. Благо есть чем бороться с гадами: арсенал насчитывает десять видов оружия, одним из самых оригинальных видов которого является Shriner — бластер, позволяющий уменьшать врагов до размеров крысы. Оружие отлично сбалансировано, что особенно важно в многопользовательском режиме игры. Другим немаловажным



новшеством является Inventory, позволяющий носить с собой некоторые очень полезные предметы, которые можно использовать по мере надобности. Так, например, Jetpack позволяет летать в течение некоторого времени, пока топливо не закончится.

В DN3D сохранен хорошо знакомый по Doom'у и другим играм данного жанра интерфейс: на нижнюю панель выносятся основные статистические данные (количество патронов, здоровья и т.п.). Управление также достаточно удобно, хоть с аналоговым джойстиком оно просто великолепно.

Графика в игре осталась такой же, как и в PC версии. Все слухи о том, что Дюк станет полностью трехмерным, как это сделали на других приставках, к сожалению, не оправдались. И тем не менее, графический движок Build 3D, специально разработанный для игры, позволяет создавать очень сложные трехмерные архитектурные сооружения: многоэтажные здания, мостики, балкончики, разнообразные водоемы, в которых в отличие от того же Doom'a действительно можно и нужно плавать. Вам предоставляется шесть степеней свободы, то есть можно делать все, что заблагорассудится. Монстры, аптечки и другие предметы хотя и спрайтовые, но прорисованы очень неплохо.

В целом, Duke Nukem 3D благополучно добрался до PS, ничего не потеряв по сравнению с PC версией, и является самой прогрессивной среди представителей жанра. Обладая колоссальным динамизмом, игра доставит вам огромное удовольствие.

Альтернатива:

Final Doom — 65%
Exhumed — 90%

BLOODY ROAR

Жанр
Драки

1-2

Разработчик
Virgin Interactive



Карта памяти —
один блок



Оригинальность — это тот незримый элемент игры, который удерживает нас у экрана телевизоров до самого конца. Однако есть жанры, в которых сделать что-либо оригинальное невероятно сложно. Таковы, например, файтинги. За всю историю существования этого жанра произошло всего несколько изменений, которые коснулись в основном графического изображения. Однако в данный период времени создание оригинального файтинга — дело почти беспрецедентное. Но вышедший недавно Bloody Roar способен опровергнуть все наши предположения о застое в жанре.

Обычно персонажи в подобных играх обладают рядом совершенно разных способностей. Они могут бегать, прыгать, бить противников руками и ногами, выполнять различные спецприемы и комбы, пользоваться магией. В Bloody Roar в кубическую степень возведено как раз использование магии. Каждый из персонажей с течением времени получает возможность превратиться в какое-нибудь животное. А животные в свою очередь отличаются своими оригинальными способностями в битвах, характерными исключительно для них.

Игровой процесс действительно очень необычен. Только представьте себе: вы зажимаете противника в угол и почти добиваете его, но тут он превращается в... гориллу, справиться с которой значительно сложнее. Прежде всего, опытному игроку должно сразу бросаться в глаза не-

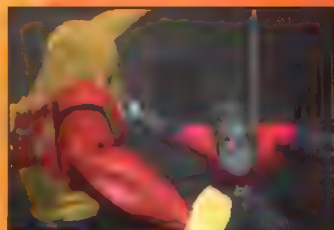
большое количество различных ударов, но стоит лишь бойцу превратиться в животное, становятся доступными новые приемы, удары, укусы, которые непосредственно в самой игре смотрятся очень необычно.

Территория, на которой происходят битвы, выгодно отличает Bloody Roar от других файтингов. Так, например, если вы сможете провести захват противника, который, впрочем, осуществляется очень легко, то можно будет швырнуть его прямо на забор. Естественно, в этом случае ему будет нанесено гораздо больше повреждений, нежели от простого броска на землю.

Только это небольшое количество возможностей способно поднять игровой процесс на должную высоту, но стоило бы отметить ряд преимуществ Bloody Roar перед другими представителями жанра. Обычно с каждой новой игрой достаточно тяжело дается игроку новая система комб, ударов и спецприемов. В Bloody Roar такой проблемы нет, так как эта система достаточно проста и изменяется лишь с превращением бойца в одного из животных. Как это ни странно, основные движения персонажей осуществляются нажатием всего нескольких кнопок, а комбы сравнительно просты. Все это только улучшает динамичность игрового процесса.

Графически Bloody Roar вряд ли уступит Tekken или Fighting Vipers, на которых он очень похож. Во всем чувствуется вкус и тщательный подход дизайнеров. Очень оригинальна анимация, особенно при броске противника на забор или при превращении в животное. Но, с другой стороны, ничего принципиально нового в графическом оформлении разработчикам не удалось реализовать.

Большое количество настроек позволяет игрокам чувствовать себя более уютно, позволяя изменять и убирать некоторые особенности игрового процесса. Вообще, Bloody Roar — игра в большой степени универсальная. Много нового здесь найдут не только новички, но и знатоки жанра. И вместе с тем Bloody Roar продолжает традиции лучших файтингов на Sony PlayStation. Но особенно удивительным, кстати, является то, что для разработчиков из Hudson Software — это первая игра такого рода. Однако в ней воплощено все самое лучшее, чего могут хотеть владельцы Sony PS — оригинальность, динамичность, простота управления персонажами и, наконец, увлекательность игрового процесса.



Tosinden 3 - 60%
Tekken 2 - 101%

НОВИНКИ

DEATHTRAP DUNGEON



Жанр
Боевик-RPG

#Изрокров

Издатель
Eidos

Класс игры —
action

Семейство —
action-приключения

Жанр Action от третьего лица если уж и не был изобретен с пришествием на рынок Tomb Raider, то уж, по крайней мере, полностью обязан своей теперешней популярностью именно этой игре. Неудивительно, что в последнее время появилось множество игр, в какой-то мере претендующих на лавры Tomb Raider и созданных с оглядкой именно на этот экземпляр игрового продукта. Сама же ответственная за популярность Лары Крофт фирма Eidos Interactive (Tomb Raider, Fighting Force, Tomb Raider II) также давно уже задумывается о пополнении успешной линейки игр а'ля Tomb Raider новым членом со слегка измененной концепцией. Разговоры о скором выпуске Deathtrap Dungeon ведутся уже долго, практически с самого выхода первой части Tomb Raider. Но похоже, что эта проблема наконец преодолена, и игра должна вот-вот появиться.

Концепция Deathtrap Dungeon основана на известнейшей серии фэнтези - книгах писателя Яна Ливингстона (Ian Livingston) под названием Fighting Fantasy, очень популярных на Западе и проданных там в общем количестве 15 миллионов экземпляров, так что аудитория у игры будет немаленькой. Несмотря на множество заимствований из книг, DD будет все же совершенно отдельной игрой, не связанной сюжетно ни с одной из книг. Почти не имея никакой предыстории, сюжет постоянно развивается в ходе собственно игры и помещает героев (их, кстати, двое, на выбор — мужчина или женщина) в совершенно удивительные зловещие замки и подполья, в которых водится нечистая сила. Разобраться с ней «по-свойски» и выбраться из подземелий живьем и является основной задачей играющего. В выполнении этой задачи вам будут мешать огромное количество монстров и не меньшее число ловушек, искусно расставленных дизайнерами по самым неподходящим местам. Монстров в игре целых 55 видов, в принципе, в игре имеются практически все доступные в RPG-Вселенной Advanced Dungeons & Dragons типы злодеев: драконы, орки, гномы, зомби и мумии. Имеются даже ископаемые динозавры, которые будут являться одними из самых мощных врагов во всей игре. Что касается ловушек, то их также предостаточно, от хитроумно сконструированных бутафорских мостов и до камер с ядовитым газом и магически заговоренных предметов.

Магии в мире DD уделяется не меньше внимания, чем оружию или же умелому преодолению



препятствий, а набор доступных героям заклинаний исчисляется добрым десятком. Примерно столько же и видов оружия, которые, прямо скажем, достаточно странны для игры, помещенной явно в средневековую атмосферу. Ну, а о топорах и мечах можно не спрашивать - все подходит, но вот что делают в DD огнеметы и мины с бомбами?

Графика в игре полностью трехмерна, и каждый из монстров снабжен достаточным количеством полигонов, чтобы выглядеть вполне похожим на себя. Лабиринты созданы явно в пропорциях средневековья, они просто огромны. Отдельно стоит отметить работу камеры, которая на сей раз действительно, кажется, снабжена некоторым интеллектом и всегда выбирает наилучшие углы обзора. Особенно хорошо ей удаются сцены гибели монстров или же вашей смерти - в такие моменты изображение достигает истинного драматизма.

DD способен украсить любую коллекцию поклонника жанра, тем более, что время как раз на вашей стороне - до выхода очередного Tomb Raider еще очень много времени, и как раз есть возможность побродить по мрачным лабиринтам Deathtrap Dungeon, побороться с монстрами, попрактиковаться в магических приемах и подстрелить на обед настоящего динозавра.

Альтернатива
Tomb Raider II — 90%
Hexen — 50%

CRITICAL DEPTH



Жанр
3D-стрелялка

#Игроков
1-2

Издатель
GT Interactive Software

Карта памяти —
один блок

Совместима с
аналоговым джойстиком



Когда игра оказывается удачной и пользуется популярностью, то непременно какая-нибудь фирма скопирует игровую концепцию, желая легким способом поправить свои дела. Такое копирование может варьироваться от примитивного клонирования до замечательного и продуманного развития идей. Последнее, к сожалению, встречается редко. Что же касается первого случая, то он чаще всего приводит к обратным результатам: просто так шедевры не делаются. В случае с Critical Depth подзаработать на игровой идее решила фирма, разработавшая саму идею.

Singletrac (Twisted Metal I&II, Jet Moto I&II, Warhawk) достигла больших финансовых успехов в основном благодаря продаже Twisted Metal. Вторая часть игры числится третьей в списке самых продаваемых игр в Соединенных Штатах. Само собой, что искушение еще раз испытать судьбу, пока TW 3 не готов, слишком велико. Надо сказать, что фортуне это изрядно поднадоело...

Итак, сюжет. Подводный исследователь Дуглас МакКраген сталкивается со следами неиссякаемого источника энергии и начинает поиск столь ценного объекта. Через некоторое время он наткнулся на некое древнее сооружение — The Threshold (Порог). Приблизившись для рассмотрения к светящемуся объекту, он неожиданно теряет контроль над

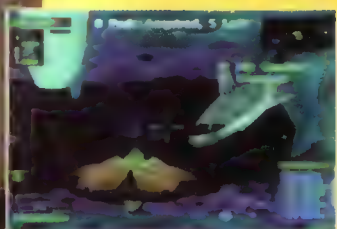
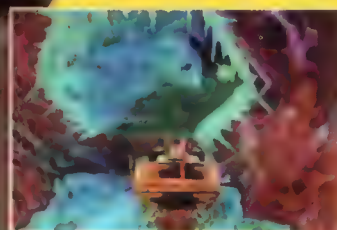
своей исследовательской субмариной, связь прерывается и ученый гибнет. Прознав о возможном существовании источника бесконечной энергии, в сражение за право обладания этим источником вступают 12 организаций.

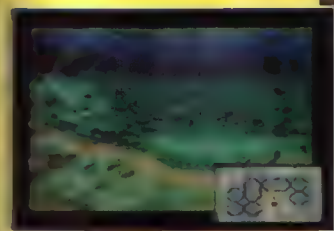
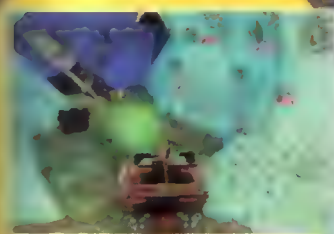


Среди них ловкое и быстрое Controlled Information Agency, сверхактивная организация, борющаяся за защиту экологии Earth Nore и жадная до ресурсов корпорация Mordrid. У каждого своя мотивация поисков, и субмарины каждой компании специально снаряжены для выполнения этих целей. Так что, по идее, стоит просидеть за игрой несколько лишних недель, чтобы пройти ее за всех.

Игроку предоставляются на выбор 12 субмарин, все обладающие ясными различиями и оригинальными «характерами». Плюс к этому каждая субмарина имеет свое специальное оружие. Сражения протекают на разных уровнях, различных по внешнему виду и растущих по размерам и сложности. На каждой территории требуется собрать пять неких мерцающих зелененьких предметов, которые открывают The Threshold — портал на следующий уровень. Поскольку вы этим занимаетесь не одни, а в компании 11 соперников, то задача становится несколько проблематичной. Единственным способом полу-

чить артефакт, подобранный чужой субмариной, становится отправление пилота этой субмарины к праотцам. По подводным просторам чьей-то щедрой рукой разложены боеприпасы и оружие, так что игра очень часто превращается в подводное неистовство. Иногда под водой можно наткнуться на пещеры, где, взорвав стенку, обнаруживается секрет. Но погружение небезопасно, т.к. рано или поздно стенки затрешат под сотнями тонн воды. Там, в черной глубине, можно дышать только в специальной атмосфере на основе гелия, иначе кислород уже не усваивается кровью... А еще можно попасть в водоворот, который затянет туда, где давление превратит сверхпрочный каркас в единое целое с вашим сплюснутым телом. Можно разрушать и затонувшие корабли, и морские раковины. Ближе к концу становится вероятной встреча с боссом, большим и злым, желающим всем сердцем не подпустить вас к энергетическому богатству. Если очень сильно разогнаться, то можно выпрыгнуть на поверхность. Все это звучит привлекательно и интересно, начинает казаться, что это больше, чем Twisted Metal, перенесенный в глубины океана. Однако все оказалось хуже, чем хотелось



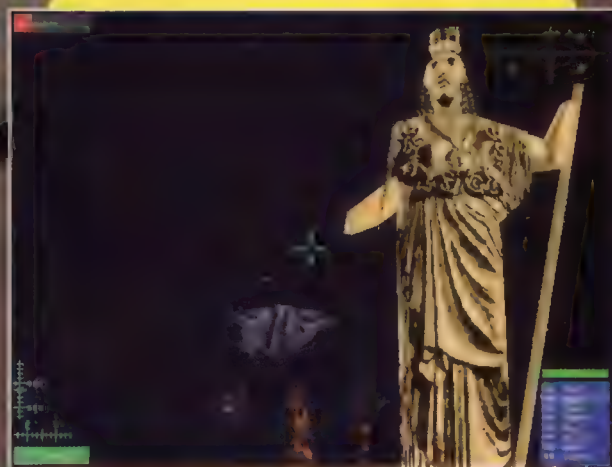
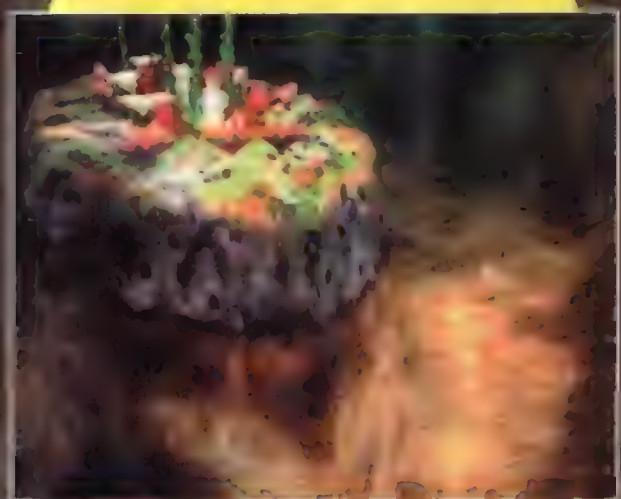


бы. И вот почему. Во-первых, из-за графики. Субмарины различны по свойствам, но выполнены неинтересно и коряво, отчего охота выбирать подходящую пропадает. Самой классной идеей оказывается Earth Hope'овская субмарина в виде дельфина. Все остальные скучны. Пейзажи слабо проработаны и очень похожи друг на друга. Кстати говоря, это проблема всех подводных игр. Текстуры жутко пикселизируются при приближе-

нии. Плюс к этому, их мало, а те

есть — бледны и, за исключением отдельных уровней (Подгород в Тихом океане), убоги. Во-вторых, игра с таким же могла происходить на свежем воздухе, потому что ощущение подводной среды отсутствует. Кроме неубедительных подводных растений и одиноких рыбок, подводные пейзажи голые пустынные. Иногда появляющиеся пузырьки воздуха и голубоватые эффекты освещения добавляют ни малейшего чувства того, что сражаешься в толще вод морских. Реальные физические законы проигнорированы.

Недостатки игрового процесса начинаются с того, что трудно почувствовать, где находится субмарина по отношению к окружающему — у корабля нет тени. Можно конечно опираться на то, что дело происходит под водой, но все же неприятно врезаться в скалы, не ощущая пространства. Игровой контроль имеет свои странности. Кроме отсутствия четкости движений и инерции (что разрушает чувство нахождения в море), управление тугое и неотлаженное. У некоторых субмарин оно лучше, чем у других, но общая картина свидетельствует о глупости и несбалансированности. Если жмешь «быстрый поворот», то рискуешь завертеться на месте. Плюс к этому, имеется определенное количество общих недостатков. В битвы камера имеет привычку запутываться, не оставляя ни малейшего шанса на победу. Иногда экран полностью закрывается взрывами, и тогда уже точно увидеть что-либо невоз-



можно. Вас с успехом могут потопить не показанные камерой враги, подобравшиеся сзади. Такие «шутки» изрядно достают. На фоне подобных глобальных упущений тот факт, что игра просто-напросто застывает, когда проходишь через The Threshold, кажется маленьким недостатком. Но все же смотрится убого, когда зайдя в портал, созерцаешь замерший экран, перед тем как появится статистика. Никакой анимации, ничего...

Честно говоря, игра несложная. Тактика прохождения всех уровней сводится к тому, чтобы, собрав побольше оружия, засесть рядом с The Threshold и смотреть, как враги уничтожают друг друга. Изнеможенный победитель быстро отправляется на дно от парочки ваших торпед. Подбираем артефакты и в портал. Как видите — AI туп. Он готов выполнить за вас практически всю работу, так что

даже сражаться неинтересно. Самым интересным элементом игры является Death Match Mode. Здесь можно повоювать как против нескольких компьютерных противников, так и против друзей. Плюс к этому, есть Mission Mode и Battle Mode. Последний представляет нечто среднее между Death Match и Mission. И все же видели мы игры получше для двух игроков, а тем более для одного.

В общем, мы имеем неудачную попытку перенести Twisted Metal под воду. Нельзя сказать, что игра совсем ужасна — много оружия, много субмарин, секреты. Однако несколько раздражающих моментов и отсутствие собственной оригинальности не допускают игру в разряд шедевров и даже выдающихся произведений. Общее впечатление — что проект датирован началом 96 года и предназначен исключительно для фанатов жанра в целом и Twisted Metal в частности.



Альтернатива:

Twisted Metal 2 — 120%
Twisted Metal — 30%

НОВИНКИ FINAL FANTASY TACTICS



Стратегия — RPG

1

SCEE

Карта памяти —
огни блок

Стратегический жанр на игровых приставках живет не только редкими и зачастую совершенно неудачными переносами стратегий с персональных компьютеров. Имеется в данном случае у приставок и своя гордость — особые, ни с чем не сравнимые пошаговые стратегии, нанизанные на ролевые сюжеты и игровую концепцию. Производством подобных игр всегда занимались фирмы, создающие именно RPG, а не стратегии, и в результате получались совершенно необычные творения. Взять хотя бы популярную еще совсем недавно Vandal Hearts или Ogre Battle. Что точно можно сказать, так это то, что эти игры точно в портированной версии на компьютерах не появятся — слишком уж будут непонятны «стандартному» игроку. Надо сказать, что популярность подобных игр даже на приставках была ограничена их замысловатостью, сложностью и частой серьезной непродуманностью интерфейса *. Теперь все изменится, а все потому, что стратегическим рынком на PlayStation заинтересовалась сама компания Squaresoft (Tobal 2, Final Fantasy VII, Bushido Blade), выпустив совершенно беспрецедентную стратегическую игру, основанную на мире Final Fantasy. Все критики, скептики, фанаты и поклонники, вне зависимости от своего отношения к Square, сходятся в одном: Final Fantasy Tactics — это лучшая стратегия на PlayStation на данный момент.

FFT погружает нас в очень запутанный мир борьбы за власть в одном королевстве, аккуратно вытянутом из огромного мира Final Fantasy. Разумеется, очень сказочном, традиционно для всей серии. А борьба за королевский престол в этом государстве разгорается нешуточная и длится уже не один и не два года; средства, к

которым прибегают претенденты

на королевский престол ради окончательной победы над противниками, весьма и весьма жестоки и совсем не сказочны.

Результат же многолетних сражений печален: королевство разграблено, много жителей погибло, хозяйство разрушено, а на земли то и дело обрушиваются всяческие напасти. Однако древние времена процветания еще могут вернуться, так как двенадцать героев — рыцарей, которым покровительствуют стихии знаков Зодиака, приходят в королевство, чтобы опять

развязать древний клубок противоречий в государстве. Ваш главный герой, некий Ramsa, прирожденный лидер, намерен собрать сильную команду бойцов и магов, чтобы вернуть спокойствие на земли королевства.

Постепенно, по мере продвижения по сюжетной линии, к вашему войску будут присоединяться все новые и новые герои, новые будут приходить, а старые, уходить и даже предавать — что поделаешь, такова

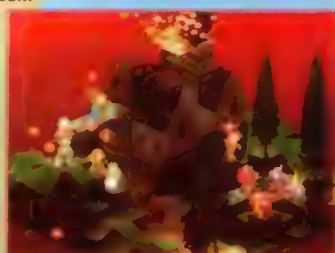
нелегкая сказочная жизнь. Сюжет же в игре настолько насыщен всяческими событиями, теми же предательствами

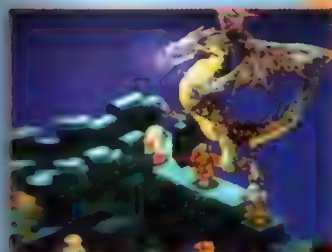
и прочими известиями, доходящими до вас с самых дальних мест королевства, что потихонечку вы начнете в нем запутываться. То же касается и различных имен и, что самое важное, связанных с этими именами историй. Просто персонажей в игре

такое огромное количество, что запомнить все их имена сразу нет совершенно никакой возможности, и здесь сразу просматривается «японская ориентация» игры, ее склонность к максимальному увеличению смысловой нагрузки на все объекты игрового процесса, включая даже такую «ненужную» в стратегии вещь, как сюжет и уж тем более мотивация действий персонажей.

Каждый из героев способен овладевать определенным набором профессий и практиковаться в их применении. Профессии могут распределяться как по магическому, так и по силовому признаку, причем одному герою не обязательно быть только магом или только воином или лучником, и умения можно успешно комбинировать. Тем показательнее система набора опыта, которую можно назвать не «очковой», когда персонаж после каждой битвы получает какую-то прибавку ко всем

своим параметрам (как в Diablo и отчасти в Final Fantasy VII), а способен получать прибавку опыта только в тех профессиях, в применении которых он преуспел во время боя. К примеру, White Mage (маг, практикующий белую магию) способен использовать заклинания Cure второго уровня лишь в том случае, если он до этого в течение нескольких битв использовал заклинания того же класса, к примеру, Cure 1 или Haste. В противном случае Cure2 просто не будет ему доступна до тех





пор, пока герой не наберется опыта в этой конкретной области белой магии. Рольевые аспекты игры по-настоящему размашисты и щедрны на различного рода заклинания, предметы, артефакты, оружие и прочую атрибутику. Достаточно только сказать, что одних заклинаний в FFT около четырех сотен. У каждого из героев свои особенности, все они подразделяются на классы, кто-то становится воином, кто-то предпочитает уничтожать врага меткой стрельбой из лука, другие отдают предпочтение магии. Последний

же класс героев вообще предпочи-

тает не участвовать, а занимается только тем, что изобретает новые магические приемы. Имеются и более значительные различия, связанные с астрологическими параметрами персонажей. Это является вообще совершенно уникальным моментом для этой игры, ведь даже в RPG этот прием используется очень редко из-за своей сложности. По этим астрологическим характеристикам определяется сочетаемость героев и их способность эффективно взаимодействовать. Кое-какие сочетания неприемлемы, так персонажи будут просто ненавидеть друг друга и потратят время на бесконечные перепалки и драки, забыв про свои обязанности. Все это вносит в сюжет много интересных поворотов, увеличивает количество игровых измерений, так как теперь при компоновке войска вам придется учитывать еще и эти особенности персонажей. Вообще, процесс подготовки к битве теперь имеет огромное значение, ведь собственно в сражении допускается участие максимум тридцать воинов, и выбор обмундированных и проверенных их сочетаемости, набора заклинаний и распределения между ними обязанностей являются теперь весьма заметной частью игры, в отличие от той же Final Fantasy VII, где бои происходят каждые полминуты и являются совершенно стандартным обиходом магией и ударами. В FFT совсем другое дело: каждое сражение происходит на собственном уникальном рельефе, в нем участвует зачастую значительно большее число войск с вражеской стороны, чем это бывало в Final Fantasy VII, а уж о просторе для тактических маневров и говорить нечего, то, что в FFVII ограничивалось лишь двумя позициями каждого героя на поле боя, в FFT раздвинуто в полную свободу передвижения по весьма большой карте. Так как теперь героев в вашем распоряжении имеется значительно большее количество, то и стандартные рольевые опции бесконечно поливания противника магией отходят как бы на второй план.

В FFT вам необходимо прежде всего правильно построить свое войско, разумно распоряжаться им во время сражения, выбирать различные оборонительные и наступательные тактики, - одним словом, играть уже не в RPG, а фактически в полнокровную стратегию. Этот элемент игрового процесса и является определяющим в FFT, так как удельный вес боев в игре значительно возрос, а сюжетная линия теперь во многом определяется вашими успехами или неудачами на поле боя. Собственно же в бою введено несколько очень занятных моментов, способных в корне изменить тактику сражений. К примеру, теперь можно не просто пытаться наносить ущерб противнику или какой-то его части (в случае с некоторыми боссами), а пытаться уничтожить его оружие или броню, таким образом сделав его совершенно беспомощным.

Сложность игры постоянно поддерживается на очень высоком уровне, и даже вкупе с долгим временем «адаптации» игрока к интерфейсу, системе магии и прочим аспектам игрового процесса FFT может показаться чересчур сложной и совершенно непонятной. Естественно, японские фанаты RPG просто обожают сложные игры, но вот с такой же уверенностью сказать то же об их американских и европейских коллегах сложно. Тем не менее, для настоящего стратегомана в FFT имеются все самые любимые аспекты, и их больше чем в какой-либо другой стратегии.

Графически Tactics выдержана на крайне высоком уровне. Изменение визуального облика не

должно вас пугать, просто теперь все наоборот, совсем не так, как в FFVII, и герои являются нарисованными плоскими фигурками, а собственно же ландшафты - великолепно проработанными полигональными моделями. Красоты FFT передать словами невозможно, и пусть даже графику нельзя назвать революционной, она является как раз тем звеном, которое лучше всего способно передать неповторимую атмосферу игры - как раз ту атмосферу, которая и заставляет все игры от Square быть такими приятными и по-домашнему приветливыми для любого игрока.

Эта игра является еще одной вехой истории PlayStation, быть может, для Square еще более значительной, чем успех Final Fantasy VII, и для всех нас тоже. Рекомендуются всем без исключения.

Ogre Battle — 60%
Vandal Hearts — 80%



НОВИНКИ GEX



Жанр
3D-приключения

#Игроков
1

Издатель
BMC Entertainment

Купил игрушку
еще два

Собираю 2
магических предмета



Многие наверняка помнят одну из первых игр для Sony Playstation, в которой маленькая ящерица (или маленький геккон, если быть точным) по имени Гекс (Gex) попадает в телевизионный мир и в нем сражается с различными злодеями. В этой двумерной бродилке было много захватывающих уровней, заставлявших игрока подолгу сидеть перед телевизором и помогать Гексу справляться с врагами. В Gex: Enter the Gecko главного героя нанимает влиятельная организация «Black Ops» для участия в операции по уничтожению новых порабитителей телевизионного мира. И вот, наконец, после довольно продолжительного перерыва, Гекс снова возвращается на экраны телевизоров, чтобы противостоять врагам и спасать телемиры.

Но несмотря на то, что Gex: Enter the Gecko является как бы продолжением первого Gex'a, эта игра относится уже к другому жанру или, если угодно, к другой разновидности бродилок. Gex стал ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНЫМ!!!

Многие компании пытались создать что-то похожее на Super Mario 64, но безуспешно. Первым в списке был довольно сносный Crash Bandicoot, но, будучи всего лишь псевдотрехмерным, не смог достойно конкурировать с нинтендовской игрой. Даже трехмерные Crog и Jersey Devil не производят такого сильного впечатления, как супер-хит от Нинтендо. Но похоже, теперь у PSX будет свой герой-талисман.

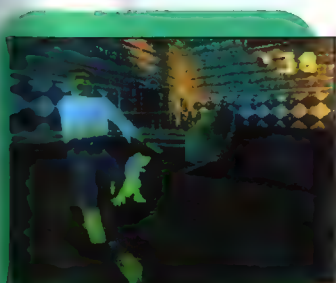
Марио явно произвел неизгладимое впечатление на Crystal Dynamics: огромные уровни с большим количес-

твом загадок и немалым количеством противников сильно напоминают творение программистов из Nintendo. Всего в игре 8 различных миров, через которые и придется пройти маленькому зеленому герою. Среди них Доисторический мир, Город Ужасов, Научно-фантастический город, мир Секретных Агентов и другие. В завершающем мире с громким названием Резополис Гексу надлежит победить уже однажды поверженного злодея Реза. Каждый уровень делится на два канала, в каждом из которых Гекс должен найти выходы в три различных мира. По пути Гекс может собрать три предмета, при помощи которых он сможет также завершить уровень, и чем дальше продвигается главный герой в своих поисках, тем труднее ему находить эти предметы. Найдя все выходы или все предметы, Гекс открывает путь в другие миры или в бонус-уровни. В игре нет похожих миров. Каждый мир навеян одним из различных видов телепрограмм, фильмов, сериалов.

Чтобы поразить игрока качеством графики, программисты Crystal Dynamics потратили уйму времени на главного героя игры. Гекс создан из 250 полигонов, соединенных так, что вы никогда не увидите раздражающих «выпадения». Максимальная детализация главного героя позволяет творить чудеса. Вы увидите каждое движение, каждый поворот головы, каждое изменение выражения лица Гекса. Например, 12 полигонов, из которых составлен рот, соединены так, что вы четко видите, как Гекс проговаривает каждую из своих многочисленных шуток, которых, кстати, теперь стало значительно больше. Не правда ли это выглядит потрясающе для игр такого жанра!!!

В области игрового процесса все осталось по-старому (конечно за исключением того, что игра трехмерная). Гекс может бегать, прыгать, бить противников хвостом, подпрыгивать у них на головах. Также он по-прежнему может ползать по стенам, но только теперь стены, по которым он может взбираться, должны быть абсолютно гладкими, поэтому они выделяются на общем фоне. В запасе у Гекса более 100 движений, включая как стандартные, так и несколько необычные. Он сохранил способность преодолевать пропасти, зацепившись своим языком за выступ на потолке. Многим также наверняка понравится набор приемов Кун-Фу, которыми владеет главный герой. На протяжении игры Гексу становятся доступными различные магические предметы, которые помогают ему в решении головоломок. Например, Увеличитель скорости позволяет найти некоторые спрятанные проходы на уровнях.





Как и предшественница Gex: Enter the Gecko полна различных «плохих парней», которые всеми способами пытаются помешать главному герою в достижении его цели. Для каждого мира подобраны противники, которые наиболее соответствуют его атмосфере: в мире научной фантастики Гексу противостоят пришельцы и роботы, в Городе Ужасов ему встретится монстр доктора Франкенштейна, которого придется убивать «по частям», а Доисторический мир полон динозавров. Но, конечно же, самым ярким отрицательным персонажем был и остается злой Рез — главный босс игры. С

ним придется долго помучиться, поскольку он тоже обрел новую степень свободы.

Особого внимания заслуживают графические эффекты в игре. С этого момента могут начинаться бурные и продолжительные эксперименты в адрес Crystal Dynamics. В игре отлично проработано движение камеры. Вы всегда можете осмотреть комнату, прежде чем начать какое-либо активные действия. При исполнении главным героем различных «трюков» управление остается безупречным благодаря грамотному положению камеры, которая как бы «следит» за главным героем, не упуская его из вида ни на секунду.

Все предметы в игре детально проработаны и вызывают ощущение полной реальности происходящего. Все полигоны практически идеально состыкованы друг к другу, и вряд ли можно заметить, где кончается один и начинается другой.

В игре активно используются все новейшие световые эффекты: вода в игре «пытается» быть прозрачной, потоки лавы создают яркие отблески на стенах, предметы и персонажи отбрасывают тени, положение которых корректируется в соответствии с местонахождением источника света. Если на уровне есть зеркальная стена, то все предметы без исключения будут в ней отражаться. И, что самое интересное, ни один из этих эффектов не замедляет игру!!!

Реализм» графики приводит и к реализму поведения главного героя. Падение с большой высоты приводит к некоторому «расплыванию» Гекса, дабы игрок почувствовал всю сложность положения. Когда в мире научной фантастики Гексу приходится вый



ти в открытый космос, он должен постоянно пополнять запас воздуха в скафандре при помощи своеобразных заправочных станций. И так далее и тому подобное, таких моментов в игре хоть отбавляй.

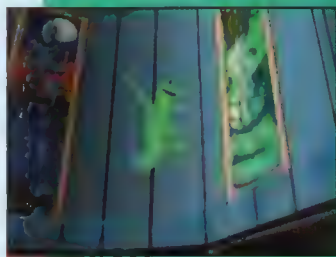
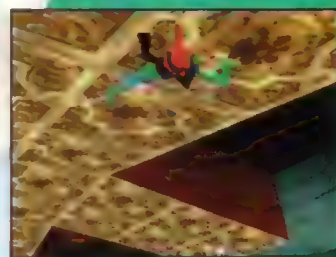
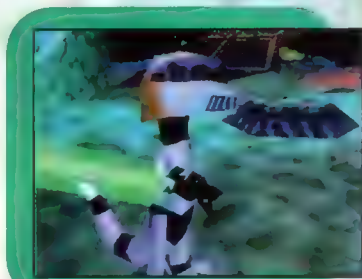
Хотя звук в игре не является настолько же великолепным, насколько графика, он все равно оставляет приятное впечатление.

Звуковые эффекты иногда начинают надоедать (и вы с этим согласитесь после 20го падения с одного и того же уступа с абсолютно одинаковым звуком), но музыка отлично передает наряду с графикой атмосферу уровня. К примеру, комнаты в мире Ужасов наполнены такими звуками, которые могут возникать только при встрече группы сумасшедших во время Хеллоуина, тогда как уровни Кун-фу 70-х годов сопровождаются различными мотивами из китайского фольклора. Но самое замечательное в звуковом сопровождении этой игры — это голос самого Гекса. Относительно небольшой набор шуточек

первой части игры был заменен на огромный арсенал приколов. Уж здесь-то Гекс даст фору самому Дюку Ньюкему. На любую ситуацию у Гекса есть своя трактовка, которую он незамедлительно выдаст в самой смешной форме. Это положительно отличает его от персонажей других бродилок, которые на протяжении всей игры с завидным постоянством повторяют одну и ту же надоедливую шутку. Кстати, тем, кто не знает английского, советую его немного поучить, иначе пропустите много интересного.

В общем, Gex: Enter the Gecko — это та игра, которая заставит вас на многие часы оторваться от реального мира и, терзая джойстик, помогать главному герою преодолевать уровень за уровнем, побеждать врагов и восстанавливать справедливость в телевизионном мире.

Ну вот и все. Встретимся в телевизоре!!!



Альтернатива:

Croc — 80%
Jersey Devil — 80%

НОВИТКИ GRAND THEFT AUTO

Жанр
Криминальный
симулятор

#Игроков

Издатель
BMG Interactiv

Время выхода —
конец 1997



Когда команда разработчиков DMA Design начала задумываться о версии Grand Theft Auto для PlayStation, то все, с кем они разговаривали (включая некоторых видных ученых SONY), сказали, что сделать подобное невозможно. Но DMA решила рискнуть. Так GTA начала свою жизнь как грубая идея на AMIGA. Вскоре проект был перенесен на базу PC. Но DMA решила идти до конца, и результат — одна из самых оригинальных и спорных игр для PlayStation. Но, к сожалению, она не без недостатков.

GTA предоставляет в ваше распоряжение маленькое транспортное средство, украденное у мирных граждан ради великой цели — выбить себе место на вершине темного преступного мира. Для этого нужно: энергия, отвратительные поступки, уважение в среде бандитов и целый чемодан денег.

Действие разворачивается на шести уровнях, находящихся в трех городах: Liberty City (Город Свободы), San Andrea's (Сан Андреас) и Vice City (Город-Тиски). Пройдя все уровни, вы достигнете своих низких целей — выхлопочете себе место в бандитском списке гнусности.

Город в игре изображен в положении «вид сверху». Чем быстрее вы двигаетесь, тем выше становится точка зрения, а значит, виден больший участок дороги. Управление до неприличия простое: можно повернуть налево или направо, двигаться вперед и назад, использовать текущее оружие, менять его в циклическом режиме, залезать или вылезать из вашего авто и прыгать

или тормозить (это зависит от того, в машине вы или вышли прогуляться).

Ваша единственная задача — заработать как можно больше очков чтобы выйти в следующий уровень. На каждом уровне, как это водится, несметное количество миссий (причем все связано с криминалом). Многие из них выполнить легко — нужно лишь следовать желтой стрелке. «Пейджер», который светится в верхнем углу экрана, часто дает ключи к разгадке миссии.

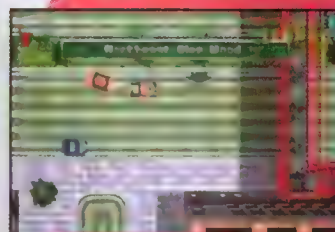
Миссии в игре выполнять не обязательно. Так же, как и в полных миссиях, можно зарабатывать очки другими действиями. Фактически, если это аморально, нелегально или же просто отвратительно, то GTA вас щедро наградит за это.

Конечно, ни одно злодейство не останется без последствий. Где бы вы ни совершали ваше гнусное дело, есть вероятность, что рядом окажется полицейский. Арест означает потерю всего оружия, а также будет необходимо внести определенное количество очков в счет уплаты залога. Копы будут гоняться за вами до тех пор, пока миссия не будет выполнена или статус WANTED не будет сброшен.

Каждый город в GTA просто огромен, хотя память PlayStation весьма ограничена. DMA удалось создать впечатление, что города живут своей собственной жизнью. Одни граждане споняются по улочкам, другие разъезжают на своих авто, останавливаются на светофоре, обгоняют «чайников» — словом, обычная жизнь. Присмотритесь кого-нибудь, и через некоторое время приедет скорая, чтобы спасти вашу жертву или взорвать машину, чтобы освободить дорогу.

Самая большая проблема GTA заложена в корне и очевидна. Графика очень разочаровывает. Конечно, графика важна не так, как сам игровой процесс. Но большинство игр на PlayStation имеют и внешний вид, и играбельность. Словом, GTA — виртуальный уник, но факт остается фактом, выглядит он очень плохо. Хотя, с другой стороны, хорошая графика — это не самое важное, она лишь помогает игроку погрузиться в игру, но именно этим и страдает GTA.

DMA разработала очень впечатляющую игру, которая показала, что технические возможности памяти PlayStation можно использовать не только в графике, но и в игровой структуре. В своей ставке на игровой процесс DMA сделала шаг, достойный аплодисментов. GTA не будет интересна для каждого. Она требует поддержки со стороны игрока — чем больше в нее вкладывается, тем больше она отдает.



Syndicate wars — 120%
Die Hard Trilogy — 100%

MONOPOLY

Жанр
Настольная игра

#Игроков
1-4

Издатель
Hasbro Interactive



Карта памяти —
одни блок

Совместима с
мышью

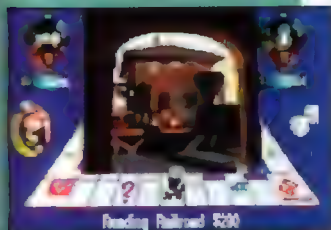
Совместима с
Multi Tap



Baltic Avenue Station



The Angel Island Crib



Pending Railroad Station



Street C200



The Angel Island Crib

Идея делать настольные игры для PlayStation несколько странна и даже подозрительна. С чего бы это, спрашивается, создавать видеоигру, чья видеоверсия в 5 раз дороже бумажной? Единственное реальное преимущество видео-монополии, этого столпа настольных игр, заключается в том, что искать партнеров по игре не нужно: не спиится ночью — встал, включил SPS и играешь... Итак, следуя этой логике, самой сильной стороной «видеонастольной» игры должен быть AI. Так вот, в Monopoly для PlayStation AI просто ужасен. Он отлично подходит для людей, любящих само утверждаться: «Ага! Сколько ты там операций в секунду делаешь? А я тебя, железка такая, на лопатки». Для того чтобы проиграть этому искусственному интеллекту, надо очень изощряться. А вот для того чтобы обмануть своего компьютерного оппонента, особого интеллекта не требуется.

Но к этому мы вернемся позднее. Есть несколько деталей, требующих рассмотрения. Например, интерфейс. Кажется, что сама суть игры вопиет о системе point and click. Однако в игре множество совершенно ненужных, нагроможденных одна на другую команд, еще более запутывающих ситуацию. Если вы захотите чем-то обменяться с компьютером, вам придется пройти долгую процедуру выбора в разных меню того, что вам нужно, а уже потом предложить это сопернику. Если он откажется, то отменить предложение просто так нельзя — все операции придется повторить в обратном порядке еще раз. Или, например, когда вы собираетесь торговаться, то компьютерный партнер делает круглые глаза и еще раз осведомляется: «Неужели вы хотите торговаться?!». Ответить на дурацкий вопрос легко, но зачем он задается? Кроме того, в игре постоянно что-то происходит, причем так, что уследить за развитием событий трудно. К примеру, когда компьютер что-либо покупает, то заявить об этом он даже не удосуживается. Узнаешь об этом, лишь когда замечаешь уменьшение капитала противника. Если компьютер предлагает купить у тебя собственность, то он не сообщает, что собой представляет эта собственность и какова ее цена. Тот же самый замечательный эффект обнаруживается, когда заявляешь свою цену: нужно уловить мелькнувшие на экране цифры, чтобы не переплатить.

А теперь вернемся к AI. Имеется 10 различных по степени сложности оппонентов, разных по интеллекту и различно реагирующих на ваши действия. Но AI на любой степени сложности позволит вам покупать собственность (что составляет основную часть игры) за цену, значительно меньшую ее реальной стоимости. Когда вы останавливаетесь на клетке, которую можно купить, то не спешите платить полную цену, торгуйтесь. В большинстве случаев она вам достанется меньше чем за полцены. Если компьютер не соблаговолит торговаться с вами, то вы можете взять территорию за 1 доллар!!! Компьютер же, поступая честно и благородно, почти всегда платит полную цену. При таком положении дел возникает вопрос: «А тестировалась ли Monopoly вообще?».

С другой стороны, когда игра идет против нескольких партнеров, создается впечатление, что соперники играют в поддавки. Компьютеры стремятся услужливо продать друг другу самые дорогие объекты за ничтожные цены. Они продают их, даже когда эта карточка принесет оппоненту сет. Само собой, они выиграют, если не прибегать к ухищрениям, описанным в предыдущем абзаце. Как вы видите сами, Monopoly не располагает к честному поединку. Да и в самом деле, не лучше ли сдуть пыль со старой коробки, где покоится картонная старушка «Монополия»?



Альтернатива:
Цена — 110%

Игры KLONOA



Класс
Платформенная
игра

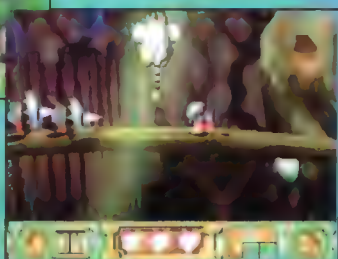
Игры

Экшн

Класс жанра —
игра для

Представители игровой индустрии обычно не стараются «изобрести велосипед». Ведь это риск, которого можно запросто избежать. Например, можно направить свои разработки по уже проверенным временем и популярностью путям. Вот еще не успели стихнуть восторги по поводу весьма оригинального Pandemonium!, как Namco уже закончила

работу над своим проектом под названием Klonoa. Klonoa почти полностью повторяет исполнение знаменитой игры: чрезвычайно огра-



ниченное трехмерное передвижение с полигональными объектами. Такая необычная «полутрехмерность» позволяет достичь наилучшего результата относительно разумного использования системных ресурсов. Однако в Klonoa есть и свои маленькие открытия.

Давно замечено, что все, что просто, одновременно и приятно. Klonoa — игра действительно простая, а потому и действительно приятная. Это касается и структуры уровней, и их графического оформления, и уничтожения многочисленных врагов и боссов, и даже музыкального и звукового сопровождения. Однако сказать, что Klonoa предназначен исключительно для детей, было бы неправдой. Здесь все зависит от собственного вкуса и, конечно же, наличия чувства юмора, которое просто необходимо, чтобы понять некоторые забавные нововведения разработчиков из Namco. Но обо всем по порядку.

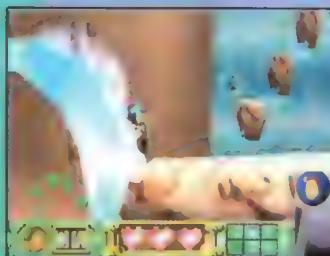
В игре главному герою придется побывать в девяти мирах, в каждом из которых по три уровня (иначе говоря, в игре 27 уровней, не считая еще множества секретных). Уровни нелинейны — их можно проходить совершенно разными путями. Иногда где-то придется возвращаться на какое-то расстояние, чтобы решить простенькие головоломки или даже искать ключи, которые обычно спрятаны в самых труднодоступных местах, чтобы отпереть запертые двери. Кстати, на уровнях будут часто возникать различные препятствия, которые так или иначе приходится преодолевать. Такое искусственное разделение уровней пошло только на пользу самой игре — почти всегда знаешь, что нужно делать и куда идти. В игре вы сможете найти очень много различных секретных мест, попадая в которые получаешь самые разные бонусы. Вообще, поиск этих секретов — едва ли не основная цель игры, так как уровни по крайней мере на одну треть состоят как раз из них.

Но самое забавное заключается в немногих замечательных способнос-

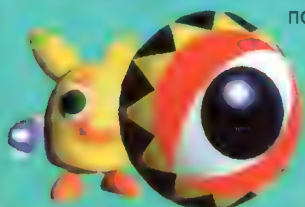
тях героя. Во-первых, он любит похлопать огромными ушами. А так как приходится много прыгать, эту привычку можно использовать, чтобы подольше продержаться в воздухе. Но еще более оригинально происходят сражения с врагами. Чтобы их уничто-

жить, не следует прыгать им на голову, как в Pandemonium, — из этого ничего не выйдет, (головы у врагов стали, наверное, намного крепче). Главный герой, несмотря на свои размеры, обладает недюжинной силой, которую следует использовать по назначению. А именно: брать монстров в руки, поднимать их и швырять. Но на этом интерактивность врагов не заканчивается. Иногда их приходится использовать, чтобы пробраться в какое-нибудь секретное место, для решения головоломок и даже для уничтожения других врагов. Так, например, некоторые объекты можно будет достигнуть, только бросив в них врага. Это необычное и оригинальное достоинство игры должно понравиться тем, кто ищет разнообразия в видеоиграх. И, конечно же, придется встретиться с множеством боссов, каждый из которых продемонстрирует свои возможности в самом лучшем виде. Для борьбы с ними существуют достаточно хитрые приемы, в том числе и самое обычное швыряние монстра, которое с крупными боссами сошлется еще более эффектно.

На соответствующем уровне и качество игрового процесса. Любое самое сложное действие в Klonoa выполняется не просто, а очень просто. По-



жалуй, следовало бы учесть также, что «сложное действие» подразумевает под собой нацеленный бросок



и-стра. А вообще, на то, чтобы пройти один уровень, даже начинающий игрок затратит не более пятнадцати минут, а опытный — и того меньше. Это объясняется тем, что Namco изначально планировала создание более детской игры. Об этом, кстати, свидетельствуют и забавные персонажи, и уничтожение монстров, никак не связанное с насилием, и смешные голоса, постоянно раздающиеся в процессе игры. И если рассматривать Klonoa именно с такой точки зрения, то следовало бы сказать, что реализация игры просто безукоризненна.

Дизайн уровней оригинален и заслуживает, вне всяких сомнений, отдельного внимания. Особенно в этом отношении характерно то, что основная идея каждого уровня, а иногда даже босс, отсылают его названию. На самом деле, в играх такого рода подобный стиль, сохраняемый до самого конца, встречается не так уж часто, но Klonoa выступила приятным исключением. Великолепные background'ы прорисованы очень тщательно, художники не оставили без внимания ни одного, даже самого незначительного элемента.

Анимация персонажей проста, но вместе с тем весьма необычна. А как же может быть иначе, когда маленький мультяшный герой поднимает достаточно крупного монстра и бросает его

в сторону? Или когда он, например, хлопает ушами? То же самое касается многочисленных и весьма раз-



нообразных врагов, каждый из которых вполне оригинален. Особенно забавны монстры с вертящимися пропеллерами на головах. Качественное наложение текстур на маленькие полигональные объекты позволяет говорить о более высоком графическом уровне игры. Так, например, в сравнении с Pandemonium'ом Klonoa выглядит несколько лучше. Пусть и не намного, но разработчикам все же удалось несколько оторваться в графическом плане от своей концептуальной основы. Конечно, вряд ли можно говорить, что внешняя оболочка игры абсолютно оригинальна, неожиданна или революционна, но тот факт, что графически Klonoa выполнен очень качественно, вряд ли кто-нибудь сможет опровергнуть.

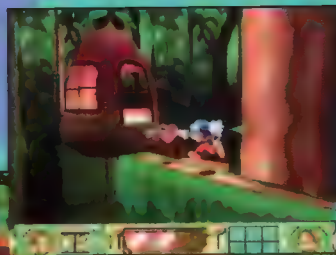
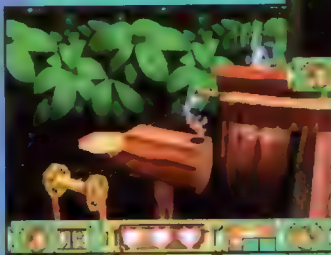
Яркие цвета, эффектное освещение также работают на gameplay. Конечно, кое-где может показаться, что все это сделано чересчур уж «по-детски», но все же атмосфера беззаботности, в которую погружается игрок, как нельзя лучше способствует приятному времяпрепровождению за экраном телевизора. А что еще может быть приятнее просмотра мультфильма с главным персонажем под вашим собственным управлением?

Отдельно несколько слов о камере. Если вы играли в Pandemonium, то наверняка запомнили плавно меняю-



щийся вид на происходящее, который помогал лучше ориентироваться в иг-

ровом пространстве и несколько разнообразил процесс. Разработчики из Namco довели интеллект камеры почти до совер-



шенства (если, конечно, можно так говорить об игре с сильно ограниченным передвижением). Время от времени камера способна необы-

чайно эффектно переплыть за спину главного героя, а затем так же красиво развернуться еще раз. Передвигающаяся камера очень способствует качеству игрового процесса, однако каждый раз она выполняет одни и те же маневры на определенных участках. Иначе говоря, ее движение строго запрограммировано, что, с другой стороны, не так уж плохо, потому что разработчики постарались сделать так, чтобы вид на происходящее был всегда удобен игроку.

Если говорить о звуках в игре, то сразу же на ум приходит слово «смешно». Действительно смешно. Это касается и забавной музыки, и в особенности звуков, которые издают различные персонажи. Их речь, правда, разобрать нельзя, но от этого такое их «общение» веселит еще больше.

Еще некоторое время назад существовало огромное количество игр, которые воспринимались не иначе как хорошие, милые шутки со стороны разработчиков. Их было так много, что мы даже не обращали на большинство из них соответствующего внимания. Возник спрос как на технологически, так и на идейно серьезные продукты. И в результате мы почти напрочь лишились многочисленных забавных игрушек, в которые было просто приятно поиграть.

Но, к счастью, можно надеяться, что с выходом и несомненным успехом Klonoa ситуация должна несколько измениться.



Klonoa — это игра, предназначенная для тех, кто считает, что за телевизором нужно только отдыхать. Действительно, вряд ли у кого-нибудь возникнут какие-ли-

бо проблемы при прохождении. Повторюсь еще раз, игра очень простая, но это не столько ее недостаток, сколько достоинство. Помимо всего прочего, она прекрасно подойдет для детей, которые не умеют выполнять хитрые манипуляции с геймпадом или не понимают смысл чересчур сложных головоломок в отдельных играх. Ну а если в свое время вам нравился Pandemonium, то вряд ли можно не обратить своего внимания на Klonoa.

Crash Bandicoot 2 — 120%
Pandemonium — 80%
Lomax — 60%



НОВЫЙ NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Спортивный симулятор

1-4

Konami



Карта памяти —
один блок

Совместима с анало-
говым контроллером

Совместима с
Multi Tap



Давным-давно на древних платформах существовал обычай делать сразу несколько игр под одной внешней оболочкой. Особенно эта традиция касалась жанра спортивных игр. После отшумевшей олимпиады разработчики считали долгом чести запечатлеть ее основные моменты в своих нетленных творениях. Постепенно традиция эта все больше и больше забывалась и уже была готова исчезнуть, но совсем недавно издательство Konami выпустило весьма актуальную игру под названием Nagano Winter Olympics, вновь возрождающую старый обычай.

Жанр определить не так просто, как можно подумать с самого начала. Прежде всего возникают ассоциации с симулятором спортивной игры, но тут же возникает вопрос: а какой именно? Ведь она не единственная, в Nagano их много. Поэтому я предлагаю выделить игру в особый жанр, подчеркнув ее стиль и основные достоинства: симулятор зимней олимпиады. По существу это совершенно справедливо и поможет лучше ориентироваться в основных игровых характеристиках.

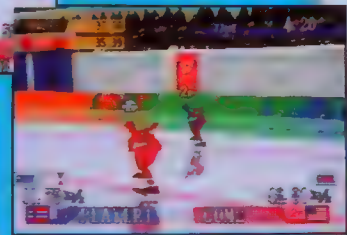
Итак, всего в Nagano нашему вниманию представлено 12(!) видов спорта, 12 самостоятельных игр, каждая из которых имеет место в реальной олимпиаде 1998 года. Почему 12, а не больше? Дело в том, что реализовать спортивную игру на приставке — дело вообще многотрудное. А как, например, сделать симулятор фигурного катания? Поэтому разработчики ограничились лишь теми видами спорта, которые на-иболее подходят к непосредственному

управлению с геймпада. В основном это самые различные виды лыжного спорта, включающего в себя прыжки с трамплина (одна из самых зрелищных частей игры), скоростной спуск, захватывающий своей динамикой, а также весьма забавный бобслей.

Вообще, вся игра делалась в расчете на человека, знающего и понимающего специфику зимних видов спорта. По крайней мере, Konami провела достаточное количество времени, изучая какие-то тонкости физического порядка, спортивные правила, а также структуру спортивных площадок и трасс. Начнем с физики. Действительно тщательно проработанными оказались даже самые незначительные свойства этого плана. Порой даже создается ощущение холодного ветра, который бьет в лицо, или спуска по накатанному снегу, когда геймпадом чувствуешь скольжение или, наоборот, притормаживание при неправильных действиях самого

участника соревнований. В этом смысле разработчики хорошо потрудились. В процессе игры вы будете постоянно узнавать о тех нюансах спортивных правил, о которых даже не подозревали раньше. Увы, узнать о них можно, только нарушив их. К сожалению, нет в Nagano никакого подобия tutorial, из которого можно было бы узнать что-нибудь полезное относительно правильного поведения в спортивных играх. Великолепно созданы трассы, которые отличаются весьма правдоподобной реалистичностью. Но дело даже не в трассах и не в их реалистичности, а дело в игровой атмосфере, в том, что дает нам право говорить не о

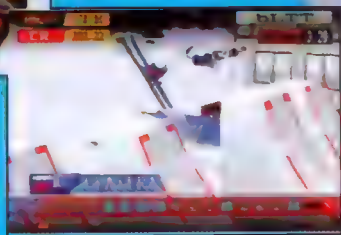
сборнике спортивных игр на зимнюю тему, а именно о симуляторе зимней олимпиады в Nagano.



Очень эффектно сделаны движения камеры. Есть в них что-то от точности



профессионального телеоператора и артистичности прямо-таки художественных съемок. Более того, ка-



мера не просто демонстрирует свои игровые возможности, но и помогает нам, стоящим перед экраном телевизора, лучше справиться с управлением, вовремя сообразив, что сейчас нужно делать, а чего лучше не стоит. Кому-то может показаться, что камера недостаточно быстра, но, на самом деле, к этому достаточно легко привыкнуть всего после нескольких попыток.

Управление, в принципе, осуществляется достаточно легко, может быть, благодаря именно той доле реализма, которая лучше всего подходит к соответствующему моменту. Как известно, создать абсолютно реалистичный симулятор спортивной игры невозможно. Ведь не может же игрок с точностью до миллиметра и до секунды контролировать все действия персонажа в соревновании, в котором даже миллиметр и секунда играют решающую роль. Разработчики не переусердствовали в этом плане, позволив игроку тем самым ощущать себя достаточно уютно, но, вместе с тем, не опустили до обычного аркадного уровня. Поэтому простое управление — это достоинство, а не недостаток.

Некоторые виды спорта, представленные в Nagano Winter Olympics, восхищают своей мощной динамичностью, но в некоторых этот немаловажный элемент игры находится в том состоянии, что его очень непросто заметить. К первым, вне всяких сомнений, относятся прыжки с трамплина, которые сполна дают прочувствовать как раз то, что обычно чувствуют профессиональные спортсмены. За каждый прыжок реально переживаешь — и на старте, на самой вершине горы, с которой открывается блестящая панорама, и уже оторвавшись от земли, и при приземлении с большой высоты

под шумные овации зрителей и даже эффектный финальный разворот. Несколько неуклюже, но, вместе с тем, как-то особенно элегантно сделан бобслей. Честно говоря, я его представлял несколько иначе, но, тем не менее, играть от этого становится еще интереснее. А вот практически полным отсутствием динамичности отличается в Nagano конькобежный спорт. После прыжков с трамплина немного скучновато, тем более что ничем не рискуешь, и от игрока требуется совсем малое. Кроме того, эти соревнования проходят как-то очень медленно и вряд ли способны удовлетво-

рить любителей динамики в видеоиграх. Так что, в основном, приходится заниматься созерцанием графических достоинств Nagano Winters Olympics.

Кстати о графических достоинствах. На первый взгляд, ничего особенного, но это и главное. Только через несколько часов игры начинаешь понимать, что если бы было что-нибудь иначе, то это больше пошло во вред, чем на пользу. Графика прежде всего, функциональна. Каких-то особенных эффектов и прочих наворотов вам не суждено лицезреть, потому как в Nagano нужно просто играть. Хотелось бы лишь отметить вполне реалистичную анимацию, которая создает впечатление просмотра спортивной программы. Есть в Nagano Winters Olympics и несколько недостатков, которые касаются пресловутого графического оформления. Это, например, выпадение полигонов, а также некоторая приторность отдельных игровых моментов. Но, вместе с тем, все это вряд ли будет раздражать вас в процессе игры. Ведь сам gameplay просто уникален из-за своего ощущения правдоподобности всего действия и даже из-за простоты управления.

Звуковое оформление просто восхищает. Звуки настолько реалистичны, насколько это вообще возможно. Это чуть ли не добрая половина всей игры, которая создает поистине небывалый фон, помогает получать удовольствие и привлекает до самого последнего момента.

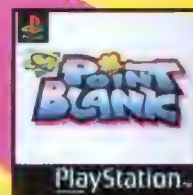
При создании Nagano Winters Olympics разработчики из Konami использовали весь свой опыт, оставшийся со времен International Track & Field. Как вы наверное помните, эта игра была посвящена летним олимпийским играм в Атланте в 1996 году. С тех пор изменилось многое. Konami научилась не только качественно реализовывать свои идеи, но и создавать особую игровую атмосферу — то, без чего невозможно почувствовать всю глубину замысла создателей. Ведь, как ни странно, меньше всего в Nagano Winter Olympics обращаешь внимание на графические недостатки, на первое место выходит Игра...

Альтернатива:

International Track & Field — 90%
Cool Boarders 2 — 105%



POINT BLANK



Жанр
Стрелялка с
пистолетом

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Карта памяти —
один блок

Совместима с
пистолетом

Выбрать себе игру непросто. С одной стороны, хотелось бы получить графику получше, а с другой — не мешало бы приобрести игру поинтересней. Но чаще всего получить и то и другое не удается, и тогда в споре за наши деньги обычно выигрывает графика. Все бы было хорошо, если бы это решение являлось единственно верным, но это не совсем так. И примером тому может служить данная, на первый взгляд не самая привлекательная стрелялка.

Point Blank — вообще-то игра совсем не новая. Впервые она появилась на игровых автоматах года три тому назад и стала общепризнанным хитом в своем жанре. Ее популярности говорит и тот факт, что она даже появилась у нас в стране, где также нашла своих поклонников. И все дело в том, что несмотря на устаревшую по сегодняшним меркам графику, играть в нее было очень и очень интересно. И вот теперь компания Namco перевела свой хит и на игровую приставку PlayStation, добавив к нему множество разных нововведений. Но обо всем по порядку.

Point Blank является игрой в довольно популярном жанре стрелялки с пистолетом, которая как и предыдущая игра в этом стиле от Namco (Time Crisis), использует специально разработанный световой пистолет G-Con 45. Этот аксессуар, который поставлялся в комплекте с игрой, на поверку оказался самым надежным и точным пистолетом за всю историю приставки. Так что если у вас он уже есть, обязательно возьмите Point Blank себе на заметку. Но если в лихом боевике Time Crisis вам пришлось в одиночку спасать президентскую дочь, то в Point Blank все по-другому. Теперь, если вы захотите, то вместе с другом, сможете пройти 78 захватывающих уровней игры, в которой практически полностью отсутствует сюжет, зато присутствует великолепно продуманное действие. Кроме сюжета, в Point Blank вы не найдете насилия и жестокости, а только лишь бесподобно веселое состязание на меткость. Но не подумайте, что за этой несерьезностью скрывается еще одна глупая детская игра — совсем наоборот. По своей проработке эта стрелялка даст фору практически любому произведению в этом жанре на PlayStation, включая сам Time Crisis. Стоит отметить, что все 78 уровней игры отличаются поразительным разнообразием. В одном уровне, к примеру, вам придется бук-

вально попасть в яблочко, в другом — пострелять в уток, в третьем — уничтожить ниндзя-террористов, в четвертом — попасть поочередно в набор цифр, в пятом — спасти несчастных героев игры от атак пираний, в шестом — расстрелять кукушек из часов, в седьмом — взорвать как можно больше шаров и так далее. В общем, Point Blank можно смело назвать единственным и неповторимым юмористическим тиром у себя дома. Если же вам этих миссий покажется мало, то специально для владельцев приставки Namco приготовила сюрприз — новый режим игры. В этом режиме вы сможете путешествовать со своим героем по нескольким специальным уровням. Все это действие выглядит как настоящая приключенческая игра, только теперь, с помощью пистолета, вы сможете как отстреливаться от врагов, так и управлять персонажем. А такого мы в стрелялках пока не видели, так что если вы любите оригинальность, то Point Blank вас не разочарует.

Для игры вдвоем разработчики также постарались сделать все возможное, добавив в игру несколько дополнительных режимов, включая чемпионат. И в итоге мы получили наверное самую разнообразную и интересную стрелялку за всю историю жанра. И все бы было хорошо, если бы не одно но. Как уже было сказано выше, все это разнообразие и продуманность скрыты за немодной сегодня рисованной графикой. Кроме того, не стоит забывать, что Point Blank изначально был создан для японцев, чьи понятия о красивом и веселом несколько отличаются от наших понятий. Но если вы сумеете побороть в себе то недоверие, которое может вызвать у вас графическая сторона и тема этой игры, то, в конце концов, вы ее обязательно полюбите, чего мы вам и желаем.



Time Crisis — 130%
Die Hard Trilogy — 80%



НОВИНКИ RASCAL



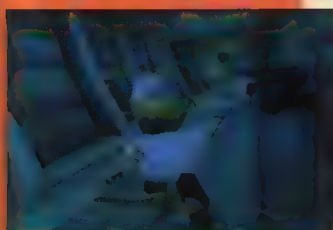
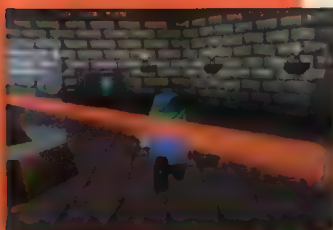
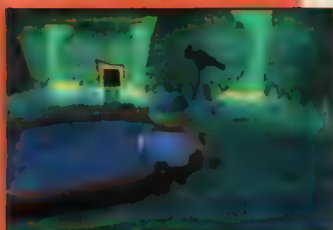
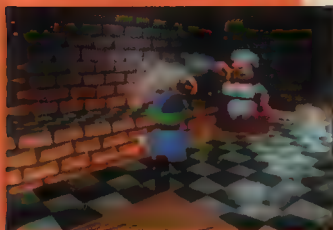
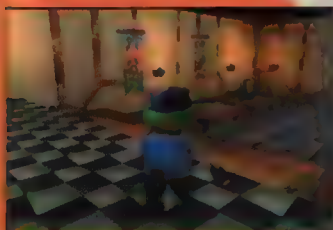
Жанр
3D-приключения

#Игры
1

Разработчик
Psygnosis

Карта памяти —
огни блок

Совместима с
аналоговым джойстиком



В последнее время популярность платформенных игр достигла некоего пика: так много всего многообещающего и интересного намечается. Чего только стоят Gex: Enter the Gekko (фирма Crystal Dynamics), или Croc (разработчик Fox Interactive), или Jersey Devil (творение Behavior Interactive). Теперь к этому перечню прибавился Rascal фирмы Psygnosis — нелинейный 3D action с несколькими любопытными идеями.

Сюжетная завязка построена на том, что отца главного героя похитил злой Властелин Времени, и теперь на долю сына выпало тяжкое бремя вызволения несчастного папаши. Надо сказать, что этот папа был выдающимся ученым-физиком, которому наконец удалось воплотить в жизнь мечту писателей-фантастов — машину времени. Так что Rascal'у придется охотиться за гениальным изобретателем по всему пространству-времени, перемещаясь из темного прошлого в далекое будущее. В общей сложности герою придется посетить восемнадцать уникальных уровней в трех временных периодах. Одной из замечательных особенностей игры станет то, как каждая зона меняется во времени. К примеру, вы пробираетесь по заселенному привидениями и скелетами средневековому замку и уже отключаетесь когда либо выбраться в родной 20 век, и тут обнаруживается, что вы бредете не по замку, а по известному историческому музею. Таким же образом приграничный городок оказывается съемочной площадкой. Люди, которые давно не посещали любимые геймерами города Атлантиды, смогут побродить по этим знаменитым руинам.

Не столько вы перемещаетесь во времени, сколько перемещается время вокруг вас: пиратский корабль, который вы изучали в прошлом, может затонуть в настоящем, а современная пустыня превращается в апокалипсический пейзаж мрачных годин будущего. Как видите, аспект таинственных трансформаций времени и пространства придает Rascal особое напряжение: за каждым углом, в каждой пушинке может таиться опасность. Помимо чудищ, облюбовавших соответствующие места, в игре много ловушек — начиная от огромных булыжников, срывающихся неизвестно откуда, до бассейнов, наполненных раскаленной лавой.



Обладая беспрецедентно высоким временем загрузки нового уровня, Rascal в чем-то схож с Blasto от SISA Foster City Studios. Прибавьте к этому текстуры, просчитываемые в реальном времени, «умную» камеру, высокое разрешение, и вы получите представление о графических достоинствах Rascal. Игра полностью трехмерна и выполнена в ярких «мультяшных» цветах. Главный персонаж создан и разработан Джимом Хенсоном (Creature Workshop). То, что к Rascal приложил руку такой ас, придает этому персонажу особый шарм и индивидуальность.

Почти все платформенные игры грешат скучным и однообразным игровым процессом: так или иначе главным в игре остается стандартное прыганье-беганье с постреливанием в зазевавшихся чудищ. Зная такие типичные недостатки жанра, авторы R постарались расширить спектр возможных действий. К примеру, широко предоставлена возможность поплавать по воде и под оной. Любители острых ощущений наконец смогут вволю погонять на шахтерских тележках а-ля Индиана Джонс. Плюс к этому предлагается хоть немножко напрячь мозговые извилины, разгадывая хитроумные загадки. Решенные задачи открывают потайные уголки времени, новые уровни и бонусные игры. Из всего вышесказанного есть основания полагать, что Rascal качественно соединил традиционный игровой процесс с несколькими впечатляющими элементами.

Альтернатива

Croc — 90%
Jersey Devil — 80%

POPULOUS

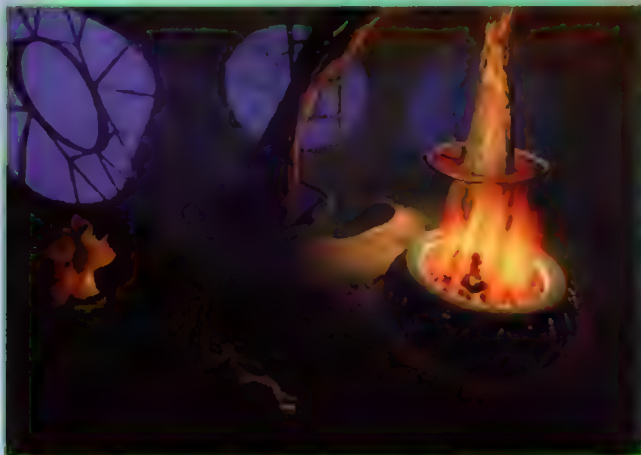
Симулятор Бога

1

Electronic Arts



Карта памяти —
огни блок



Прошло уже почти 8 лет, когда Populos снизошел на персональные компьютеры то ли как божественный дар, то ли как божественный гнев, — и тогда никто не мог противостоять этому пришествию. Люди впервые встречались с уникальной возможностью «побывать в шкуре» языческого божества, причем не просто мелкого божка, а божества могучего, повелителя стихий и целых миров.

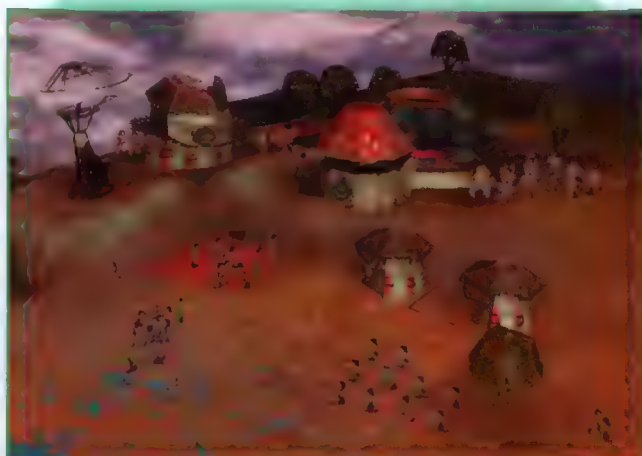
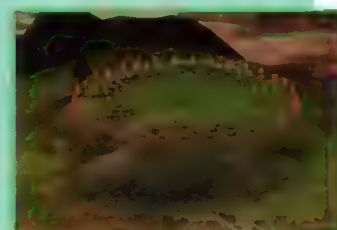
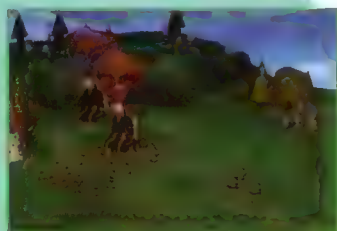
Поднимать из морских глубин острова, превращать равнины в горы или даже в пылающие вулканы, выпускать из подземного плена потоки воды, — все это и многое другое стало посылу любому геймеру. Если ваши действия нравились и благоприятствовали жизни обитателей загадочных миров, то они начинали поклоняться вам и вашей силе, придавая вам своим поклонением все больше мощи и власти. Когда ваших почитателей становилось достаточно, то вы объявляли священную войну и под вашим божественным покровительством воины шагали и опустошали деревни народа, поклоняющегося другому божеству.

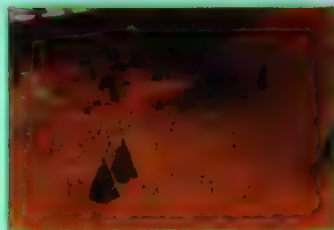
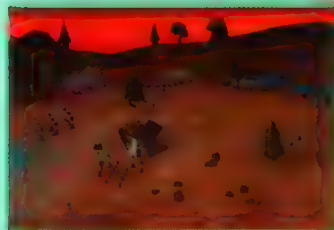
Стерев врагов и их сверхъестественного покровителя в пыль, вы получали силу, и переходили в новый мир, где сталкивались с более сильным противником. Восхитительная идея, прекрасно реализованная, завораживала надолго. Были проданы миллионы легальных копий, а сколько пиратских версий разошлось! Влияние Populos на мир компьютерных игр было огромно. Понятия из этого культового произведения вошли даже в повседневный игровой лексикон — слово «манна», обозначающее источник

магической энергии, пошло из Populos. Кроме того, Bullfrog (Syndicate, Dungeon Keeper) создала новый жанр — God Simulator, чье название дословно переводится как «симулятор божества». Жанр этот оказался очень плодотворным, и разработчики сражались за то, чтобы создать самое глубокое и продуманное произведение. Однако, как известно, создать шедевр нелегко, а еще труднее сделать что-то лучшее, чем этот шедевр. Даже Popu-los II не смог повторить успех

первой части. Восемь лет прошло с первого Populos, и стало очевидным, что только те, кто работали над ней, смогли сделать достойное продолжение. И вот, наконец, Bullfrog взялась за Третье Пришествие (Populos: The Third Coming). Как и тогда, Bullfrog представлена командой разработчиков, а издатель — всемирно известной Electronic Arts. Остается только удивляться, как Bullfrog не занялась раньше ТТС, ведь Populos — это серия потенциальных хитов, золотоносная жила.

Andrew Wright (team leader) признается, что Bullfrog по справедливости гордится и оригинальностью, и технологической продвинутой проектом. По его мнению, P III уникальная игра, а не набор новых уровней. Версии ТТС для PC и для PlayStation появятся одновременно и, как утверждает Pete Blow (associate





producer), будут практически полностью идентичны. Лишь некоторые алгоритмы были переработаны для консоли. По его же словам, это станет первой стратегией, в которую можно будет полноценно играть на SPS. Тем большую ценность приобретает Populus III как первый представитель godsим на этой платформе.

В чем же разница между современным Populos и Populos восьмилетней давности? Идея игры остается прежней — стать великим и могучим богом. В «Первом Пришествии»



бог мог осматривать подвластные ему владения только в изометрической проекции, в так называемые три четверти. Не особенно широкие возможности для божества! Теперь же игрок наконец получил «божественные» возможности: полностью трехмерная территория просматривается со всех сторон. Мир, представленный в виде огромной сферы, можно вращать в пространстве, приближаться к самой поверхности, чтобы разглядеть до мельчайших подробностей жизнь ваших служителей, и удаляться до такой степени, что видна вся сфера, плывущая в пространстве. Надо, видимо, считать, что божеству приятно взглянуть на свою планету именно в таком ракурсе. Проработка территории детальна и очень красива, она — предмет особой гордости разработчиков. Движок Populos III вызывает самые лучшие воспоминания о Magic Carpet 2.

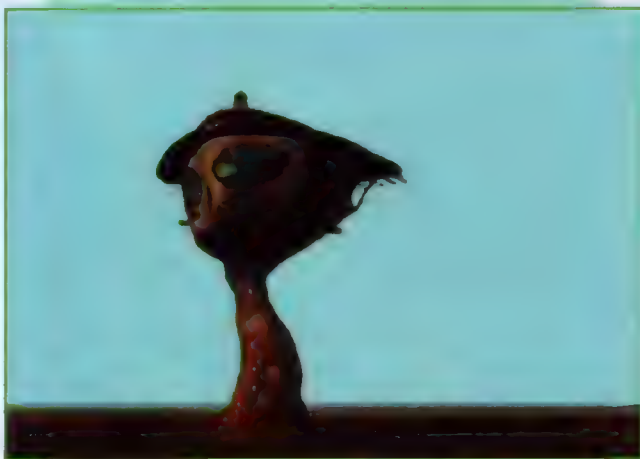
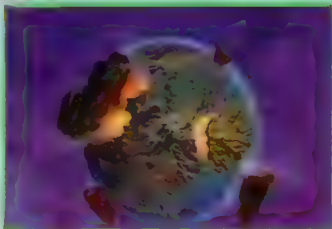
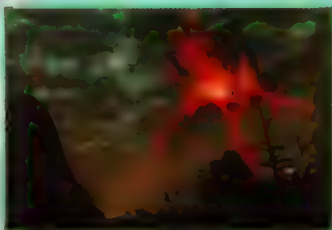
Одним из решительных отличий ТТС от предшественников стало то, что теперь вы напрямую контролируете действия ваших подданных. Раньше это происходило косвенным путем — т. е. обеспечением подходящей для постройки деревень территории. А. Wright утверждает, что теперь «контролировать ситуацию значительно легче и проще. Людей можно разделять на группы, назначать различные специализации (к примеру, храбрец, священник, воин, великий воин, строитель и т. д.), воздействие на мир стало более полным, причем во многом благодаря широкому выбору заклинаний». Плюс к этому, можно самому командовать постройкой зданий, но это нужно скорее «для того, чтобы доказать себе, что сам можешь что-то возвести».

Необходимо отметить, что поскольку игра протекает в реальном времени, то сравнения с другими real-time стратегиями становятся правомерными. Wright не отрицает некую схожесть, скажем, с Command & Conquer, но сходства эти «чисто косметические». Он приводит такой пример: «Допустим, что в С & С у вас кончилась электроэнергия. Что будет делать ваш Constuction Card? Сам построит электростан-

ции, не отвлекая от стратегических забот? Нет, он будет скорбно-занудным голосом заявлять, что «power low». А в ТТС ваши люди не так глупы, чтобы умереть от голода, если нечего есть: они просто пойдут и построят то, что им нужно. Если вам не хватает необходимых зданий, а времени заняться постройками нет, то будьте уверены, вы управляете не полными болванами». Кроме того, в Populos огромную роль играет воздействие на окружающую территорию, осуществляемое посредством магии. Причем, как неоднократно повторялось, это воздействие может полностью изменять ландшафты и пейзажи, ведь они не только трехмерны, но и интерактивны. А как можно было менять окружающую среду в том же С&С? Да никак, разве что одинокие деревца пожечь, да землицу воронками изуродовать. Да если бы еще эти воронки на что-нибудь влияли! Так что можно согласиться с Wright в том, что проводить параллели между ТТС и другими популярными стратегиями бесполезно — игровой процесс уникален.



Хорошая стратегия без сильного AI существовать не может. И здесь Bullfrog «удалось совместить достоинства всех стратегий, в которые нам довелось поиграть. Наш искусственный интеллект с честью выполнил все задачи, которые мы ему поставили, и поверьте, это было нелегко». Разработчики старались сделать игру против искусственного интеллекта не менее увлекательной, чем игру против живых противников. Ограничиться штампованием мамонтов не удастся, натиском сотни-другой танков врага не взять. Во-первых, далеко не факт, что вам удастся спокойно развернуть конвейерное производство армии, во-вторых, грамотно использованные врагом заклипания могут поменять ход событий в непредсказуемом направлении. Так или иначе, главным испытанием для стараний Bullfrog станут усилия фанатов, когда они возьмутся за Третье Пришествие. Есть все основания полагать, что столь именитая фирма опять преподнесит шикарный подарок всему играющему миру и обладателям PlayStation в отдельности.



Альтернатива:

На платформу PlayStation PAL альтернатив нет.

SPICE WORLDS

Жанр
Интерактивное
развлечение

#Игроков
1-4

Издатель
SCEE



Карта памяти
один блок

Хотите знать, что сегодня больше всего популярно у английской молодежи? Правильно, Spice Girls и PlayStation. Но до последнего момента эти два символа массовой культуры, несмотря на схожесть своих поклонников, жили отдельно друг от друга. Однако этому вскоре придет конец. Sony Computer Entertainment Europe в сотрудничестве с самими Спайсами готовят поклонникам популярной музыки и видеоигр настоящий подарок - диск Spice World, который может навсегда изменить представления европейцев о том, что такое видеоигры.

Некоторые могут спросить: а зачем вообще смешивать музыку и игры, если мы можем уже сегодня наслаждаться профессионально записанными к ним звуковыми дорожками? Ответаем: все это делается лишь для того, чтобы привлечь в мир электронных развлечений как можно больше поклонников и окончательно превратить наше с вами любимое занятие в массовое увлечение миллионов. А этого можно добиться только одним способом - постоянным усовершенствованием и расширением возможностей существующих жанров, а также открытием новых горизонтов в таком еще молодом явлении как видеоигры.

Но вообще-то идея создания подобных развлекательных продуктов совсем не нова. Еще год назад на прилавках японских магазинов впервые появились игры этого непривычного для нас жанра. Одна из них - Parappa The Rapper - многим из вас уже известна. Выпущенная в экспериментальном порядке, она неожиданно для всех стала настоящим хитом. В ней (впервые в видеоиграх) был представлен совершенно новый подход к созданию развлекательных программ, нацеленных в первую очередь на тех, кто никогда

до этого не брал в руки джойстик. Именно в этой игре нам впервые посчастливилось поучаствовать в настоящем соревновании по исполнению рэпа, попеть и потанцевать и одновременно посмотреть интересный «мультифильм». Но мир Parappa был слишком детским, а сама игра - слишком оригинальной, чтобы сразу захватить умы игроков всего остального мира. Тем временем другая компания выпустила еще одну подобную «игру» под названием Digital Dance Mix, уже нацеленную на более взрослую аудиторию. Выпущенная на другую популярную в Японии приставку, эта игра была намного ближе как по своей идее, так и по ее реализации к Spice World: The Game. В ней игроки смогли

поуправлять одной из самых модных японских певиц того времени, Namie Amuro, поставить ей танцы и записать видеоклип. Стоила она не дороже музыкального диска и также стала крупным хитом. Сами понимаете, за пределами Японии Namie Amuro никто не знает, поэтому данному проекту вообще не суждено было покинуть свою родину. Жалко, конечно, но ничего не поделаешь. И так бы мы и остались без своего собственного интерактивного концерта, если бы не одно но. В мире видеоигр любая, пусть самая неудачная попытка, влечет за собой появление ее последователей, которые стремятся либо адаптировать ее идею к вкусам массовой аудитории, либо просто ее повторить или усовершенствовать. Не будет преувеличением сказать, что все развитие игр постоянно шло именно по этому пути развития, а все самые известные создатели игр именно так и делают все свои лучшие произведения (берут перспективную, пусть даже и неудавшуюся идею и превращают последнюю в шедевр, устраняя по пути все ее недостатки). Будем надеяться, что и Sony Computer Entertainment Europe поступит так же и превратит этот, на первый взгляд чисто коммерческий





проект на потребу дня в нечто большее. Но для начала давайте посмотрим на его концепцию и попробуем в ней разобраться. Начнем с главного. Spice World: The Game, как вы можете себе представить, не является игрой в привычном нам смысле этого слова, поэтому на пути к ее успеху лежит одна большая проблема, а именно наша с вами неготовность воспринимать ее как игру. Чтобы побороть этот стереотип, Sony с самого начала решила продавать ее по довольно скромной цене, несмотря на тот факт, что участие в ней Spice Girls, очевидно, обошлось компании недешево. С другой стороны, чтобы не отпугнуть фанатов Спайсов, которые обычно в игры не играют, ее разработчики представляют данный про-

дукт как некую интерактивную энциклопедию, в которой любой поклонник коллектива сможет найти для себя много нового и интересного. И действительно, на диске будет немало интересной информации об этой пятерке боевых девушек, начиная от эксклюзивных интервью и заканчивая самими песнями. Но глядя на фотографии, слушая музыку и открывая плейсты, особенно не поиграешь. И тут мы подходим к самому интересному моменту, а именно к игровому содержанию этого диска. Во-первых, можно будет «поиграть» с самой музыкой. На данном компакт-диске будут записаны разнообразные примочки, с помощью которых мы с вами сможем создавать свои собственные ремиксы самых известных композиций Spice Girls, включая такие хиты, как Spice up Your Life, Say You'll Be There, Wannabe, Step To Me и так далее. Но это только полбеды. К всеобщей радости фанатов и просто игроков, Sony решила включить в данный продукт также возможность создавать свои собственные танцевальные композиции с участием знаменитой пятерки. И именно это, если разработчики нас не подведут, может стать самым интересным моментом Spice World: The Game для тех, кому в общем-то эти популярные певицы не совсем интересны. Совсем недавно, опять же в Японии, вышла весьма интересная игра Bust A Move: Dance & Rhythm, которая целиком и полностью состоит из танцев. И если вам посчастливится испробовать ее на себе, то вы поймете наш энтузиазм по поводу потенциала танцевальной части описываемой здесь игры. И уж совсем не стоит говорить о тех, кому Spice Girls уже буквально встали поперек горла. Теперь с помощью редактора их движений они смогут вдоволь поиздеваться над несчастными девушками.

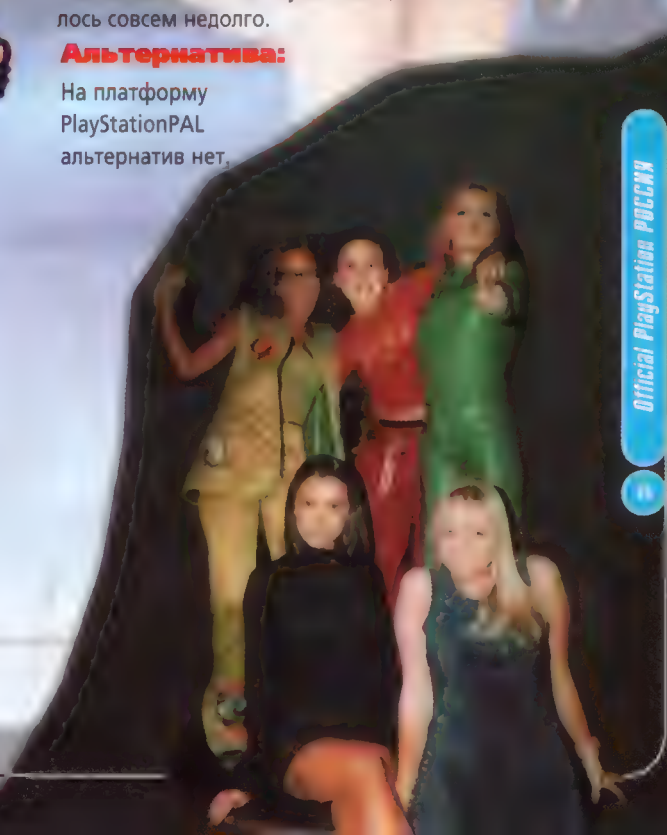
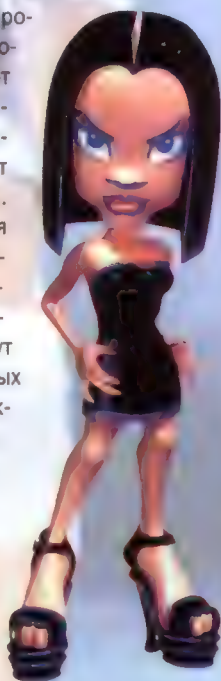
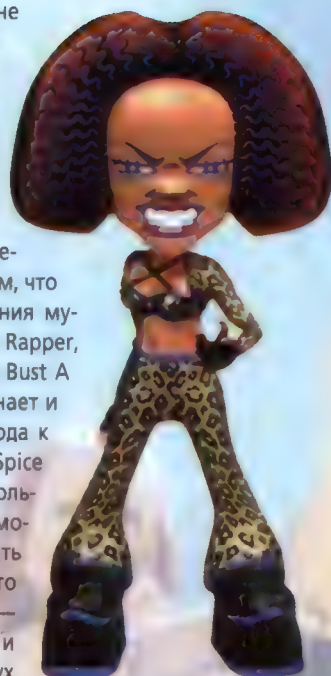
Если же говорить о самих участницах этой популярной группы, которые предстанут в игре в несколько комичной, но стильной форме, то они не стали скрывать своего энтузиазма по поводу выхода данного диска. Все они, по их словам, являются поклонницами видеоигр, в особенности Tomb Raider, героиня которой — Lara Croft — оказалась действительно близка им по духу. А после триумфа который ждал девушек в мире шоу-бизнеса, они надеются, что покорение мира видеоигр для них не станет такой уж проблемой. Так что берегись, Лара, скоро тебя могут согнать с пьедестала самой популярной героини игр.

Или все-таки не стоит героине Tomb Raider бояться потерять свой статус? Пока еще трудно об этом говорить с полной уверенностью, но особо лукавить мы также не станем. Все эти задумки по переносу поп-идолов в мир видеоигр даже на бумаге могут вообще не заинтересовать нас, игроков. Все дело в том, что кроме успешных примеров слияния музыки и игр в лице Parappa The Rapper, Namie Amuro Digital Dance Mix и Bust A Move: Dance & Rhythm история знает и настоящие провалы такого подхода к созданию игр. И для этого у Spice World есть все предпосылки. К большому сожалению, разработчики могут попросту полениться и сделать очередную энциклопедию вместо полноценной игры. И тогда все — провал им обеспечен. Да и вообще, смешение двух разных культур — дело

очень и очень рискованное, и для этого достаточно вспомнить все те десятки игр, основанные на популярных фильмах, или, наоборот, все те фильмы, основанные на видеоиграх. Или вспомним другую крайность, которая надолго повесила нехорошее клеймо на все разработки с использованием живого видео. В свое время, когда в продаже появились первые игры на компакт-дисках, многие компании почувствовали, что можно на такой новинке заработать кучу денег, и буквально завалили нас низкопробными примерами так называемых «интерактивных фильмов», в которых не было ни интерактивности, ни, собственно говоря, самих фильмов. Честно говоря, не очень хочется чтобы после провала Spice World: The Game как игры, любители видеоигр поставили бы крест на этом новом жанре. Но пока будем надеяться на лучшее и верить, что такого с данным проектом не произойдет. А развязка этих событий нас ждет уже в мае, так что ждать осталось совсем недолго.

Альтернатива:

На платформу PlayStation PAL альтернатив нет.



GLOVE



СУПЕРПЕРЧАТКА ДЛЯ PLAYSTATION™

www.theglove.com



100% Совместимость
со стандартным
контроллером для
PlayStation™ (PAL/NTSC)

**Цифровой,
аналоговый
и псевдоаналоговый
режимы**

**Чувствителен
к движениям
ваших пальцев
и запястий**

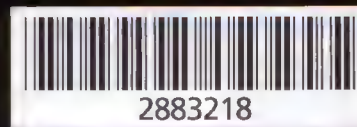
**Удобное
и эргономичное
расположение
кнопок**

Суперперчатку **GLOVE™** для PlayStation™ вы можете приобрести в магазинах Game Land:

— С/К «Олимпийский», Т/Ц «Новый Колизей», 8-ой подъезд
— ул. Новый Арбат, дом 15, магазин «Компьютерные игры»
Телефон для справок: **(095) 288-3218**

**Предъявив данный купон, вы сможете
получить скидку 60 рублей.**

-60 рублей



2883218

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO



Жанр

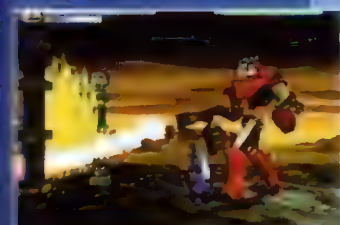
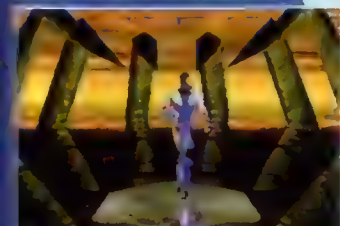
Драки/Платформенная
Приключения

#Игроков

Издатель

Midway

Карта навыков —
есть есть



Компания Midway, известная популярной серией файтингов* Mortal Kombat, выпустила в свет очередное его продолжение. Хотя точнее Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero следовало бы назвать своеобразной прелюдией, эпиграфом к серии. Дело в том, что сюжетной основой для игры послужила биография самого таинственного героя, прославившегося своими необыкновенными способностями в других частях МК, по имени Sub-Zero. Как вы помните, он обладал не только всеми необходимыми качествами воина, но и возможностью замораживать своего противника прямо в бою. И так, игроку предоставляется уникальный шанс познакомиться с Sub-Zero гораздо ближе, узнать его предысторию.

Итак, игроку предстоит, управляя персонажем, пройти немалое количество оригинальных, сбалансированных уровней, которые время от времени преподносят сюрпризы. Не стоит впадать в уныние поклонникам файтингов: в Mortal Kombat Mythologies вступать в драки придется очень часто — и с многочисленными монстрами, и с необычными боссами. Для борьбы с каждым из врагов, которые поначалу кажутся неуязвимыми, существуют хитрые приемы, а также простая система комб*. В процессе игры приходится совершенствовать свои умения относительно управления героем, так как уровни постепенно становятся все сложнее и сложнее. И в конце концов вас ждет грандиозная битва с финальным боссом, который на первый взгляд сильнее своих предшественников. Как вы видите, игровой процесс организован очень оригинально и вместе с тем грамотно: элементы жанра файтингов органично сочетаются с приключенческими в платформенной аркаде.

Графически Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero выглядит очень необычно. Несмотря на отсутствие трехмерности, различные спецэффекты (молнии, огненные вспышки) и даже background'ы* полны завораживающей мистики, которая окружает главного героя. Анимация персонажей хоть и проста, но весьма и весьма эффектна, особенно при выполнении различных спецприемов, которыми МК всегда славился.

Немного об уровне сложности в игре. Скажу сразу, вам понадобится не пять минут, чтобы освоить особенности управления героем, но уровни построены таким образом, что они как бы сами будут подсказывать вам, что нужно делать в различных ситуациях. Иначе говоря,



сложность игры возрастает постепенно: в самом начале не придется выполнять хитрых трюков, без которых нельзя обойтись в финале. Это необычайно удобно как для новичков, так и для профессионалов, освоивших все тонкости и секреты управления в других частях серии. Так же пропорционально возрастает и наш интерес к судьбе главного героя, которая изобилует неожиданными поворотами и случайностями. Прыжки и драки, несмотря на всю их важность, оказываются лишь средством для того, чтобы узнать, что будет дальше. Разработчики также очень точно угадали желания поклонников МК: выбор главного персонажа очень удачен: одновременно окутанный мистической тайной и уникальными способностями, Sub-Zero всегда вызывал интерес к своей личности.

Однако после игры может возникнуть, и вполне справедливый вопрос: а не собирается ли Midway сделать что-либо подобное относительно остальных персонажей, создав еще несколько подобных прологов к своей серии?

Выход Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero стал сюрпризом для многих обладателей Sony PlayStation. Если уж мы и ожидали что-нибудь от Midway, то, скорее всего, стандартный файтинг, но никак не столь оригинальный. Игра прекрасно подойдет для тех, кто желает скоротать время до Mortal Kombat IV.

Batman Forever — 100%
Nantaktic Four — 120%

THEM

HOSPITAL

Симулятор больницы

1

Electronic Arts



Карта памяти — один блок



Наверняка вы несколько удивлены словосочетанием «симулятор больницы». Действительно, причислить игру Theme Hospital к какому-либо из известных жанров — задача не из легких. Сравнить игру можно, пожалуй, только с Theme Park. Там в ваше ведение предоставлялся парк аттракционов, от которого нужно было добиться максимума прибыли. С тех пор прошло около трех лет. Но вот летом прошлого года игра все-таки вышла на PC, а теперь благополучно добралась и до PlayStation.

Итак, представьте, что вы главврач одной провинциальной, забытой богом больницы. Ваша задача — превратить ее в культовое заведение, приносящее хорошую прибыль. Таков основной смысл и цель игры. Задача эта отнюдь не из легких, так как вы сильно ограничены в средствах, а на некоторых этапах и во времени. Больше того, надо помнить, что у вас есть конкуренты, пытающиеся во всем вас опередить. В случае успеха предприятия вам могут предложить возглавить другую, более крупную клинику за большую зарплату, соответственно. Переход же в другую клинику означает завершение этапа. В начале каждого этапа проводится небольшой брифинг, на котором ставятся основные задачи. Как правило, от вас требуется накопить некую сумму денег, достигнуть определенной популярности или превзойти данный уровень стоимости вашей больницы. Уровень сложности изменяется от уровня к уровню по нарастающей. Каждый новый этап делает доступными новые технологии, так что скучать не придется. Все миссии начинаются со строительства клиники, вернее, с планировки помещений. К этому моменту следует отнестись очень серьезно. Часто из-за неправильной пла-

нировки возникает масса проблем, как-то: ужасные толпы и очереди, задержки в работе тех или иных кабинетов, грязь, духота или же наоборот холод. Все это очень пагубно сказывается на моральном духе работников, а также на здоровье пациентов. Поэтому старайтесь содержать коридоры в чистоте, поставьте побольше диванчиков и обогревателей, постройте комнату отдыха для работников. Результаты не заставят долго ждать. Следующая ступень — подбор персонала. В Theme Hospital всего четыре вида служащих: врачи, медсестры, разнорабочие и секретари. Врачи составляют большую часть ваших работников. Профессию врача можно определить при помощи картинки, находящейся в резюме нанимаемого. Если это книга, значит перед вами психиатр, если скальпель — хирург, лампочка — ученый-исследователь. На долю последних приходится развитие новых технологий, которые позволяют вам использовать более эффективные препараты, становятся доступны новые виды кабинетов. Вы также можете задавать приоритеты в исследовательской работе по пяти направлениям: диагностика, лечение, изобретение новых медикаментов, лечебная аппаратура, развитие научного потенциала клиники. Медсестры работают в отделах фармацевтики, а также сиделками в палатах. Разнорабочие в основном занимаются поддержанием чистоты в помещениях. Секретари, соответственно, работают в регистратуре. Профессиональность работника определяется по трем классам: новичок, врач и консультант. При наличии последних вы можете организовать курсы повышения квалификации для остальных служащих.

Игра просто пропитана черным маниакально-хирургическим юмором, высмеивающим то, над чем смеяться, казалось бы, просто кошунственно. Финансово-экономическая часть игры является едва ли не наиважнейшей в вашем распоряжении: графика доходов, расходов, количества вылеченных, популярности и многого другого. Интерфейс, на первый взгляд, покажется перегруженным, но когда вы разберетесь во всем, он доставит только удовольствие. Графика отличается повышенной детализацией, а так популярный сейчас изометрический вид делает ее просто идеальной. Звуковые эффекты и музыка также на уровне.

В целом же, игра производит очень приятное впечатление и порадует очень широкий круг игроков.

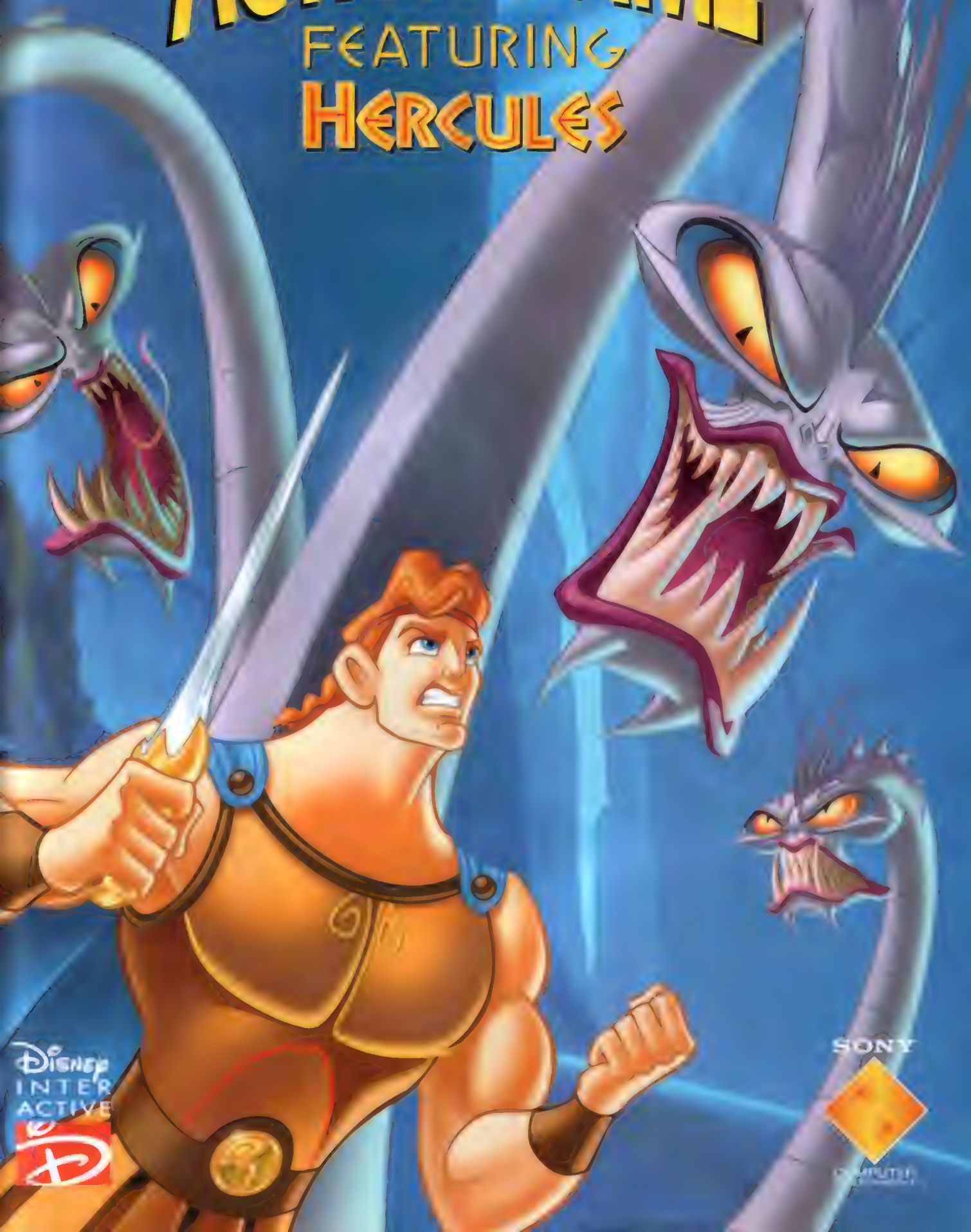
В целом же, игра производит очень приятное впечатление и порадует очень широкий круг игроков.



Альтернатива:

Theme Park — 100%
SimCity 2000 — 110%

Disney's
ACTION GAME
FEATURING
HERCULES



SONY





ВЫНЕСЛИ
ПРО



COLONY WARS

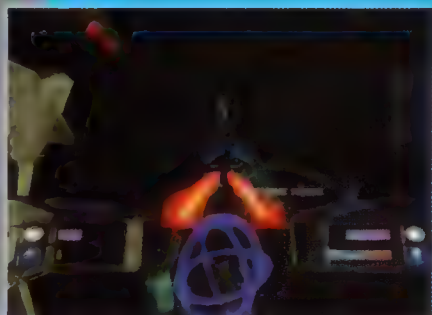
Colony Wars — великолепный симулятор космических сражений, отличающийся высококачественным графическим исполнением и звуком. Стоит признать, что игры, подобной этой, в библиотеке PlayStation больше нет. Да что там говорить — по своим игровым возможностям Colony Wars затмевает даже большинство космических симуляторов и на других платформах, включая

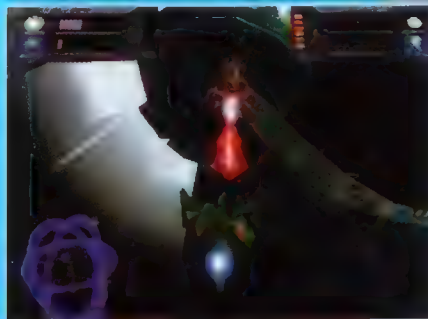
принести победу своей стороне, именно от вас будет зависеть судьба ваших товарищей и всей галактики.

Как и в любом космическом симуляторе, в данной межгалактической войне вы примете участие, сидя в кабине одного из нескольких боевых кораблей. В этот раз разработчики из Psygnosis сделали все возможное, чтобы любой новичок смог легко освоиться с их управлением, которое в этой игре в меру доступное и практически безупречное. Но за этой изначальной простотой скрываются огромные возможности для совершенствования ваших навыков. И хотя для простого прохождения игры вам не потребуется использование фигур высшего пилотажа, настоящий пилот будет просто обязан освоить несколько весьма полезных маневров. Возьмем, к примеру, уход от ракеты. Этот довольно сложновыполнимый трюк, но если им овладеть в совершенстве, он может значительно облегчить вам жизнь и тем самым приблизить победу в войне. Или, скажем, тактический прием «Power Slide», обучение которому и дальнейшее его применение способно навести настоящий ужас на врага. В общем, как уже говорилось выше, в этой игре все в ваших руках.



PC. Но что реально делает игру настолько интересной и заставляет игроков возвращаться к ней вновь и вновь, так это несомненно ее сюжет. Конечно, сама история космических баталлий — извечная борьба добра со злом — ничем особенно не отличается. Но в Colony Wars вы сами, своими хорошими или плохими поступками можете реально влиять на развитие событий. В этой игре невыполнение одного задания совсем не влечет за собой вашу смерть и, что самое главное, конец игры. Здесь, как и в реальной войне, все решает не одна локальная битва, а ваше личное поражение означает лишь только ухудшение общей ситуации, которую впоследствии можно будет поправить или еще усложнить. Но, как главный герой этой игры, именно вы должны будете





Но для того, чтобы вам стало легче со всем этим разобраться, начнем мы с самого главного, а именно с вашего оружия.

Вооружение	Против защиты	Против брони
Lasers	—	*
A-S Gun	*	—
Emp	—	*
Scatter Gun	*	—

Любой космический истребитель оснащен двумя разновидностями оружия: пушками и ракетами.

Пушки, которые используются чаще всего, делятся на обычные, разбивающие щит, универсальные, EMP и Grapple Gun. Первые два типа пригодны только для одного конкретного действия. Для того чтобы уничтожить вражеский корабль, вам нужно сначала уничтожить его защиту, а затем добить из обычной пушки. Универсальная пушка, в свою очередь, делает это в один заход. Кроме этого, у вас на борту может находиться и оружие под названием EMP, способное вывести из строя систему сенсоров противника, и Grapple Gun, которое можно использовать двояко. По сути, это тарпунная пушка. При попадании из нее во врага последний лишается возможности двигаться, вы как бы «замораживаете» его, и с этого момента корабль противника просто «привязан» к вам (скорость же вашего корабля заметно снизится). Дальнейшие ваши действия зависят от ситуации. Либо разносите обездвиженного врага в клочки, либо буксируете его. Эту возможность вам придется использовать в некоторых специальных миссиях.

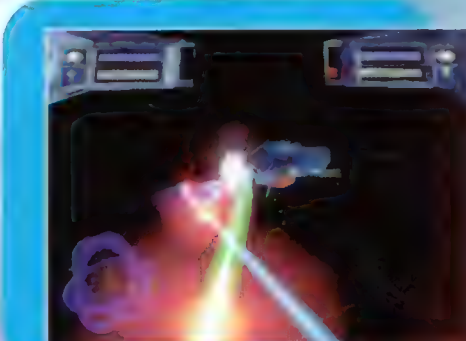
Ракеты — предмет действенный, но «дорогостоящий». На борту у вас их мало, так что придется экономить. По своим возможностям они аналогичны пушкам. Все они, как правило, самонаводящиеся (для успешного поражения цели ее необходимо лишь «захватить» в красный прицел). Рекомендуется использовать по удаленным быстролетящим целям. Торпеды, хотя и прямолинейны (без самонаведения), но значительно мощнее ракет и являются наилучшим оружием при встрече с вражеским линкором.

Теперь перейдем непосредственно к тактике ведения боя.

Начнем с того, что искусственный интеллект у вражеских истребителей развит очень сильно. Все они быстро маневрируют и любят садиться вам на хвост. Чтобы попасть в противника, стреляйте с упреждением, как в реальной жизни, и помните — сначала нужно уничтожить защитное поле, а потом уже сам корабль.

Линкоры (Capital Ships) имеют очень мощное вооружение и броню. Даже короткая остановка вблизи этих кораблей может привести к гибели. Поэтому лучшая тактика для атаки-это «Power Slide», особенно если у вас достаточно торпед и лазеров. После выполнения маневра быстро ретируйтесь для нового захода.

«Power Slide» является основным тактическим приемом, который подходит для уничтожения крупных целей. И вот как это делается:



1. На максимальной скорости приближаетесь к цели.
2. Убираете ускорение и «выжимаете» все из вооружения вашего истребителя.
3. Быстро улетаете прочь.

Этот тактический прием очень хорошо действует также против удаляющихся кораблей.

Не стоит забывать о том, что вы не один воюете против врага. С вами в космосе ваши товарищи, пользы от которых, правда, почти никакой. И хотя они постоянно сами нуждаются в защите, иногда им удается успешно добить полуживого врага и ненадолго отвлечь на себя огонь противника.

Антиракетный маневр.

Чтобы уйти от вражеской ракеты, которая, как и ваша, способна сама найти свою цель, можно применить следующий маневр. Когда ваши сенсоры предупредят вас о приближающейся опасности, зажмите L2 и R2, а затем откройте огонь из вашего



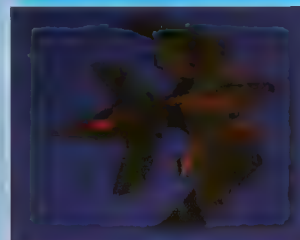
второго оружия (ракета). Скажем сразу, это очень полезный маневр, но сделать его без хорошей практики бывает очень трудно.

Смена оружия.

Как вы уже заметили, при активном ведении боя ваше оружие быстро перегревается. Поэтому на истребителях оснащенных различными типами вооружения, логично использовать простейший прием: не снижая скорости огня, постоянно переключаться с одного оружия на другое.

Истребители Лиги.

S 11 Демон (Demon) — совмещает в себе вооружение бомбардировщика и истребителя, недостатками являются плохая маневренность и малая скорость. Вывод: классический штурмовик.



Стандартное вооружение:

2X Plasma Canons 2X EMP Guns
1X Scatter Gun 1X A-S Torpedo
1X Plasma Torpedo 1X Grapple Gun
1X Motion Missile

S 21 Затмение (Eclipse) — истребитель типа «stealth», оснащен разнообразным вооружением, обладает великолепной скоростью и маневренностью.



Стандартное вооружение:

2X Lasers 2X EMP Guns
1X A-S Gun 1X Tracker Missile
1X Scatter Gun 1X Grapple Gun
1X Plasma Torpedo

S 4 Темный Ангел (Dark Angel) — быстрый истребитель с легким вооружением.



Стандартное вооружение

2X Lasers 2X A-5 Guns
1X Tracker Missile 1X Stun Missile

S 5 Вампир (Vampire) — самый легкий из доступных кораблей, при достаточ-

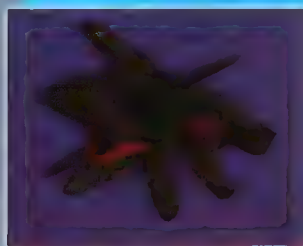


но большой скорости практически безоружен. Хорош в качестве шпиона.

Стандартное вооружение

1X Lasers 1X A-5 Guns
1X Stun Missile

S 7 Химера (Chimera) — бомбардировщик Лиги с хорошей броней. Прекрас-

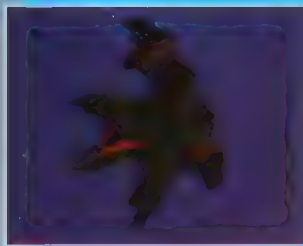


но справляется с крейсерами противника, хотя не побрезгует и десятком истребителей.

Стандартное вооружение

2X Lasers 2X A-5 Guns
1X A-5 Torpedo 1X Plasma Torpedo
1X Rear Autolaser 1X Burst Torpedo

S 9 Гидра (Hydra) — перехватчик. Является лучшим средством против вра-



жеских истребителей, но достаточно мощное вооружение позволит ему сразиться и с крейсером.

Стандартное вооружение

2X Lasers 3X A-5 Guns
2X EMP Guns 1X Scatter Gun
1X Motion Missile 1X A-5 Missile

Последний совет: старайтесь узнавать дружеские корабли, особенно крупные. Если вы уничтожите хотя бы один фрегат Лиги, поверьте, жить вам останется всего лишь 30 секунд.

Древо миссий.**A: A new Threat**

1. Первый патруль — уничтожить все вражеские истребители

2. Защита конвоя — любой ценой защитить конвой

3. Угроза вражеского флота — защитить тюрьму и не дать сбежать заключенным
- B: The Terrified Planets**

1. Битва за платформу — используя EMP, за определенное время вывести из строя платформу

2. Перегруппировка для захвата платформы — вывести из строя платформу и защитить дружеские корабли типа APC

3. Попытка защиты — защитить все дружеские корабли участвующие в миссии

4. Спасение платформы — уничтожить все вражеские корабли

5. Закрывать провал в пространстве — уничтожить все вражеские корабли в районе платформы, чтобы те не помешали закрыть портал.

C: Wasted and Drained

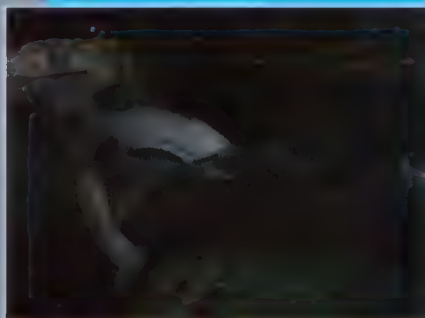
1. Нападение на Diomedes — проникнув в минное поле, уничтожить врага. Основная мишень — звуковые пушки (Siren Weapon)

2. Фрегат в опасности — уничтожить все, что мешает фрегату достичь портала

3. Бомба в системе — уничтожить всё, особенно вражеские корабли, несущие бомбы

D: A Baptism by Fire

1. Лига направляется к Draco — не дайте танкерам достичь своей цели (уничтожьте их)



2. Нападение на вражеские подкрепления — уничтожить космопорт

3. Одиночный патруль — войти в астероидное поле и уничтожить все добывающие платформы

4. Месть врага — уничтожив Siren Weapon, освободить фрегат и сопроводить его до портала

5. Новая опасность — вывести из строя челнок и при помощи Grapple Gun доставить его на фрегат

E: All or Nothing

1. Рейд на Diomedes — при помощи ракет типа Mole поставить маяки на вражеский фрегат

2. Diomedes под угрозой тьмы — настичь и уничтожить фрегат

3. Сдерживая врага — не дайте врагу достичь платформы

F: Into the Enemy's Craft

1. Попытка стыковки — обнаружить и защитить крейсер до момента стыковки

2. Атака на вражеский фрегат — как можно быстрее уничтожьте вражеский фрегат

3. Нападение на госпиталь — в поле астероидов найти и защитить медицинский корабль

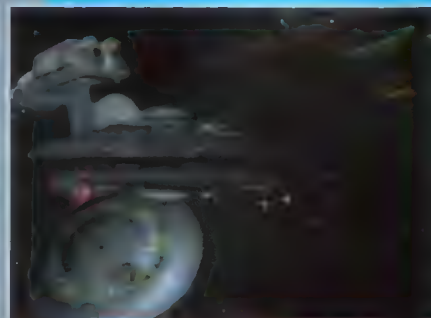
4. Вражеская контратака — защитить крейсер

5. Поиск выживших — оказать полную поддержку медицинскому кораблю

G: Time to Strike

1. Лига нападает — уничтожьте вражеский фрегат

2. Защита путей поступления поддержки — найти и защитить конвой, уничтожить вражеский крейсер



3. Похоронный рейд — (thunder child) — защитить захваченный крейсер врага

4. «Передвигага пушки» — защитить транспорты, несущие пушки (Strike canons)

5. Гражданские в опасности — уничтожить командный корабль врага

H: Pulling in Two Directions

1. Фрегат против фрегата: основная цель — вражеский корабль

I: The Rage of Civil War

1. На пути к Alpha-Centauri — найти и защитить эсминец Лиги

2. Атака третьей силы — защитить космическую станцию

3. Неизвестная сила в системе — уничтожить крейсер предателя

4. Связь в опасности — (vampire) обеспечить охрану челнока

5. Охраняя коммуникации — сопроводить челнок до портала

J: Closing in on Sol

1. На подходе к Солнечной Системе — уничтожить Siren Weapon

2. Срочно нужна помощь — защитить фрегат Лиги и его спасательную капсулу

3. Штурм платформы — вывести из строя защиту и сенсоры боевой платформы



4. Метеоритная тревога — отделиться от конвоя и уничтожить астероид

5. Гражданские под угрозой — защитить космопорт

K: *Glory Tomorrow, Treachery Today*

1. Огонь на Alpha-Centauri — уничтожить корабли, нападающие на эсминец Лиги

2. Цель- эсминец — найти и уничтожить эсминец Фракции



3. «На мели» — обеспечить охрану корабля Лиги до прибытия крейсера поддержки

4. Саботаж переговоров — присоединиться к силам Лиги и атаковать командный корабль

5. Вражеский космопорт — вывести из строя защиту, отразить атаки врага и попытаться уничтожить космопорт

L: *The League in Agony*

1. Бактериологическая тревога — поразить Mole Missile все фрегаты

2. Лидеры Лиги в опасности — найти APC-корабль и при помощи Grapple Gun транспортировать его до крейсера

3. Защита командования Лиги — защитить все дружественные корабли

4. Переговоры сорваны — обнаружить конвой и уничтожить все вражеские корабли

5. В поисках мира — отразить любые атаки неприятеля

M: *A Vast and Lonely Place*

1. Охрана рубежей — обеспечить безопасность станции и эскорта

2. Защита платформы — уничтожить вражеский эсминец

3. Захват клона — по крайней мере, один клон должен быть захвачен фрегатом

4. Саботаж в Солнечной Системе — враг не должен достичь платформы

5. Пушки наведены на Сатурн — отражать атаки врага до завершения установки пушек

N: *Inside the Enemy's Home*

1. Уничтожения военного орбитального комплекса — уничтожить все цели

2. Взят живым — (Eclipse) захватить корабль с командиром и доставить его на фрегат



3. Рейд на юпитерианский космопорт — до подхода штурмовиков вывести из строя защиту космопорта

4. Защита командира

5. В поисках потерянного транспорта — обеспечить охрану транспорта

O: *One Last Push*

1. Фрегат против фрегата — уничтожить все

P: *Descent Into Hell*

1. Титан наносит ответный удар — оказать помощь фрегату и уничтожить вражеский корабль

Q: *A Collision Course With Evil*

1. Лига наступает — обеспечить охрану эсминца

2. Бой с клоном — догнать и уничтожить врага

3. Атака на Марсианский космопорт — уничтожить все

4. «Фрегат на мели» — обеспечить охрану

5. Охота на клонов — поддержать атаку на орбитальную станцию. Эсминец Лиги должен выжить

R: *Facing the Heart of Sol*

1. Подготовка к последнему штурму - уничтожить все

2. Жестокое сопротивление - уничтожить все корабли с Титана

3. Вблизи Земли - уничтожить все



СЦЕНАРИЙ

— Разгром

— Поражение

— Плохой

— Нейтральный

— Хороший

— Великолепный



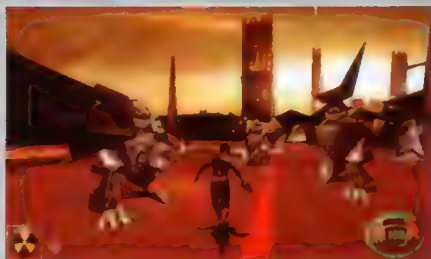


СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Мир первый

>>> Арена 1

Приземлившись, оглянитесь и поймите бегающее «Самое трусливое здоровье» для увеличения жизненной силы. Бегите по коридору к арене. Убейте приземлившихся друидов (Стрелять можно и пока они еще в воздухе, зеленая стрелка – здоровье друида). Слева на арену спустится «Самая ма-



ленькая в мире Атомная бомба». Возьмите ее и бросьте в дверь со значком «плутониум» с достаточного расстояния. Сбейте летающего друида, и путь свободен. Бегите в коридор. Яблоко прибавляет силы только если здоровья меньше 100%, а у вас – 150%, так что его можно не есть.

>>> Арена 2

Оказавшись на арене, войдите в снайпер-Mode («Select») и поймите в прицел друида на башне впереди. Увеличьте изображение («Треугольник», «Круг») дождитесь, пока друид не закроет голову мишенью, и стреляйте в яблочко. Таким же образом уничтожьте еще двоих появившихся друидов, затем подстрелите приземлившуюся урну с черепом, и башня взорвется.

Выйдите из снайпер-Mode. Подберите опустившуюся на парашюте

Ненавязчивые советы:

1. Если у Вас закончились гранаты, мортар или ядрена бомба – не паникуйте. В том случае, если это необходимо для дальнейшего прохождения игры – Вам их сбросят.
2. Когда Вы летите с орбиты на Землю, избегайте луча радара и наводящихся ракет. По пути вниз можно собирать посылаемые вдогонку доктором боеприпасы.
3. Вам стоит знать, что в версии для PlayStation каждый уровень содержит дополнительный bonus—goom, чего нет на PC.



«Крест»



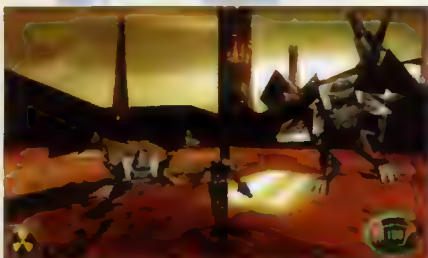
«Квадрат»



«Круг»



«Треугольник»



гранату, киньте ее («Круг») в красное непробиваемое стекло с достаточного расстояния, и оно разобьется. Планируйте с верхней ступеньки вниз («Крест») на ко-



лонну, где стоит Мортар. Взяв Мортар, войдите опять в снайпер-Mode и прицельтесь в черное окно на башне. Целиться надо чуть выше. Выстрелите пару Мортаров в дырку, и красная стеклянная стена внизу взорвется. Бегите в башню и уничтожьте



Генератор друидов в центре комнаты. Возьмите снайпер-гранаты, уничтожьте трех друидов «контрольными в голову» (Целесообразно не тратить снайпер-гранаты и переключить оружие в снайпер-Mode на обычные пули «L2»), затем подберите «Пустышку» за стеклянными колоннами. Прыгайте по колоннам, как по ступенькам вверх (чувствуя приятное ощущение легкости).

>>> Арена 3

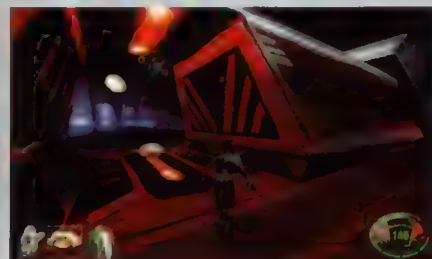
Оказавшись на арене, остановитесь и поймите на мушку в снайпер-Mode дальнее здание. Подстрелите любую из трех урн с черепами над дверью – здание взорвется



и дверь будет открыта. Возьмите справа от вас «собачью голову». В снайпер-Mode на открытых пространствах можно вызывать Бонса-пилота и наносить бомбово-косточные удары. Бегите через все поле к двери, выкинув по пути «Пустышку» («L2» – выбор предмета, «Круг» – использование), чтобы отвлечь друидов и танк. В здании уничтожьте Генератор друидов, отстреливаясь от стражей. Когда он взорвется, прыгайте в образовавшуюся дыру.

>>> Арена 4

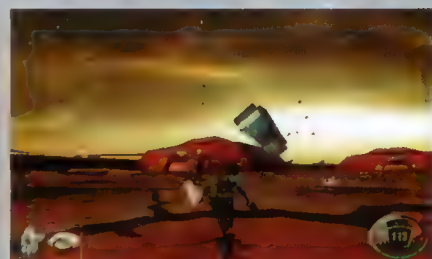
Возьмите суперпулемет. Осторожно: в коридоре на вас нападут три разъяренных друида с бочками. На станции уничтожьте Генератор друидов на платформе слева,



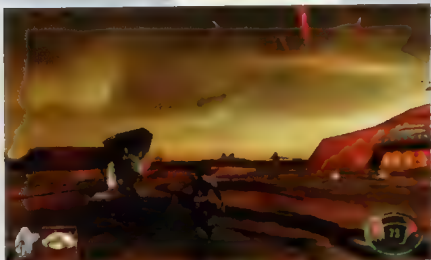
затем перепрыгните на правую сторону и расстреляйте второй генератор в арке. Возьмите гранаты и бегите через поезд к большой двери. Когда появится танк, закидайте его гранатами. Бегите в комнату, откуда выехал танк и найдите выход.

>>> Арена 5

Убейте друида у входа на арену и стреляйте в пульт рядом с ним пару раз.



Появится корабль-бомбардировщик и приземлится недалеко от вас. Прыгайте в Корабль, и вы в бомбинг-Mode. Перед тем, как высадить вас на том же месте, корабль облетит всю арену. Используйте эту возможность для того, чтобы очистить арену от друидов. Перемещая прицел, цельтесь во все враждебное и мирное, особенно прилежно отнеситесь к трем Генераторам друидов рядом со зданиями. Запас бомб неог-



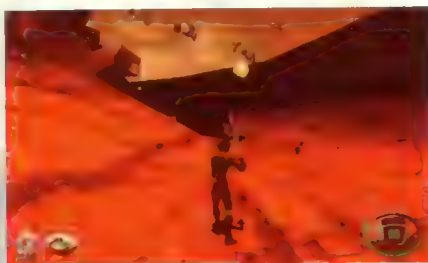
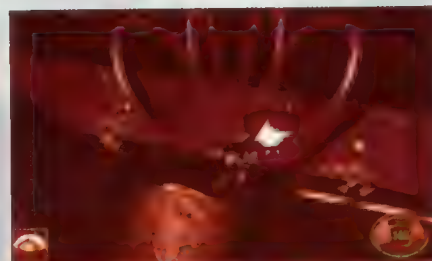
раничен правда, возможны небольшие задержки при перезарядке. По возможности бомбите крыши зданий, чтобы открыть двери в них (крышу здания можно попробовать взорвать и в снайпер-Mode, когда над ним висит корабль с урной). После приземления бегите в среднее дальнее здание, по пути забежав в два ближних и пополнив запасы здоровья. Имейте в виду, что второй раз бомбардировщик не прилетит, а все остальные корабли – друидские. Одновременно с приземлившимся танком над крышей среднего здания зависнет вра-



жеский корабль с подвешенной под ним урной с черепом. Подстрелите урну в снайпер-Mode, и вход в здание будет открыт. Внутри забейте Генератор друидов и появится ядрена бомба. Возьмите ее. Никогда не пробовали индюшатины? Поправимо – с хрустом надкусите индюшку и наблюдайте увеличение здоровья на 50%. Обегите здание вокруг, и увидите дверь с атомным замком в задней стенке арены. Ну а что открывает такие замки, вы знаете.

>>> Арена 6

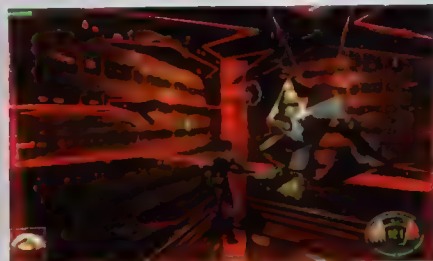
Подстрелив 5 летающих друидов, бегите по каньону направо. Спрячьтесь от пушки за последним выступом справа. Презри-



тельно выкиньте влево «Пустышку» и расстреляйте выколачивающего пух из «Пустышки» врага. Гранаты облегчат вашу задачу. По завершении запрыгните на выступ и войдите в снайпер-Mode. Закиньте по Мортару в каждую из четырех труб над клетками с издевающимися Друидами, и они поймут, как ошибались насчет своей безопасности. Если у вас закончатся Мортары, то поищите вокруг. Вместе с последней клеткой взорвется и все здание. Расстреляйте пару танков на другом краю пропасти, спрятав тело в утесах и вышагивая направо-налево. Затем заберитесь на самую высокую точку вашего края обрыва и планируйте на другой конец («Крест»). Догоните и добавьте «Самому трусливому здоровью». Прыгайте в пропасть и летите вниз к выходу.

>>> Арена 7

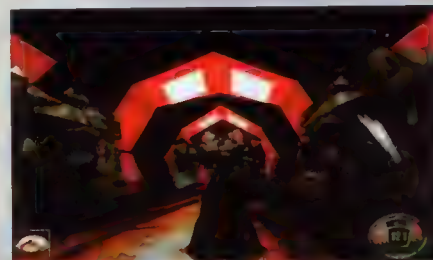
Прыгайте вниз со стеклянной платформы и планируйте, избегая пиков. Взорвите гранатами сооружение с мишенью в цент-



ре, и заработает ветродуй, гонящий вверх воздушный поток. Поднимайтесь по воздуху на платформу. Поднимайтесь по другим платформам наверх. Наверху прыгните и подтянитесь на самую верхнюю платформу, и вы у выхода. У вас также будет шанс поправить здоровье.

>>> Арена 8

Бегите налево, постреляйте аккуратно по Стражу Порядка и залезьте в него. Теперь идите обратно к двери, за которой просматриваются могучие роботы-прессы. Спокойно пройдите мимо них к концу комнаты – вражины вас не признают. Обойдите последнего робота, и вы окажетесь в ма-



ленькой комнатке. Возьмите и киньте в роботов «Самую интересенькую бомбочку в мире» («Круг»). Добейте особо цепляющихся за жизнь и выходите. Приземлится ядрена бомба. Откройте Сезам, и вы поймали выход.

>>> Арена 9

Оседлав воздушный поток и поднявшись на следующую арену, встаньте на воз-



вышении арены и прицельтесь в дальнюю башню над стеклянными стенами. Сделайте увеличение на оператора башни. Стре-



ляйте в голову или в треугольник на правой руке, в который можно стрелять, даже когда друид прячется за приборами. Используйте снайпер-гранаты, и, возможно, он ляжет с первого выстрела. Если нет – ожидайте визитеров с воздуха.

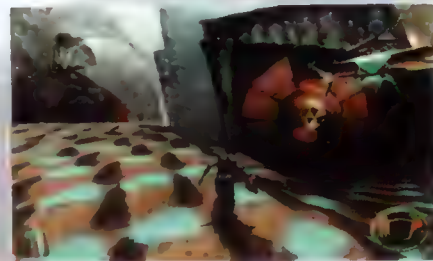
>>> Bonus—room

Первый портал очень легко найти. Уничтожьте всех врагов в первой тренировочной комнате и взорвите дверь. Затем вернитесь к началу уровня, вновь направьтесь со всеми врагами, чтобы получить «Tornado» Power Up.

Мир второй

>>> Арена 1

Подождите, пока спустятся снайпер-гранаты, возьмите их и осторожно спускай-



тесь в следующую комнату. Как только вы увидите парящего над полом друида, возьмите его на мушку в снайпер-Mode. Подстрелите его парой снайпер-гранат. Затем бегите вниз и убейте Стража Порядка. Ядрена бомба

не заставит себя ждать. Осталось разоб-
браться с магическим плутониумом.

>>> Арена 2

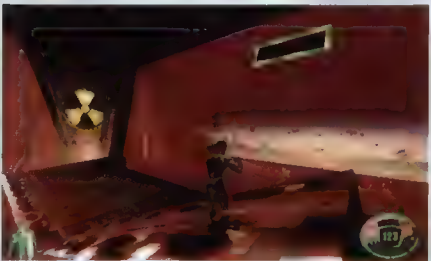
Скользите вниз. Вам предлагается про-
бежать под шквальным огнем из броне-
бойных орудий. Ну потеряете процентов
20 здоровья, ну и что? Если свалитесь вниз,
там лежит индюшка, а забраться наверх



можно по выступам. Можно действовать
по другому – встать лицом к огню и акку-
ратно передвигаться боком. Можно пря-
таться за мишенями, но при этом можно и
провалиться в щель, из которой они выска-
кивают. В этом случае надо из нее выпрыг-
нуть.

>>> Арена 3

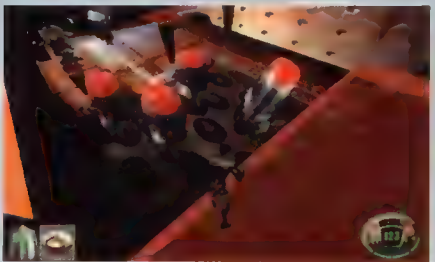
Встаньте на выступ в центре и ожидай-
те приземления Мортара. Повернитесь к
стеклянной стене и забросьте Мортар в



дырку наверху. Из пролома в полу вылетит
ядерный фугас и приземлится рядом с ва-
ми.

>>> Арена 4

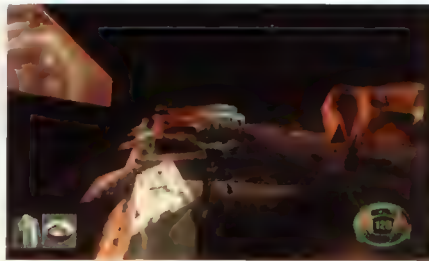
Используйте Мортары на центрального
друида (как пишут в солверях для квестов),
и он падет, сломленный их мощью. Затем
похороните демонстрацию друидов, таска-



ющих огромные боеголовки, и прыгайте в
образовавшийся пролом в полу.

>>> Арена 5

Вы по ту сторону гаубиц в тире. Разло-
жите на ядра двух друидов (можно в снай-
пер-Mode «контрольными в голову»). За-
бирайтесь на среднюю пушку с ин-
дюшкой. Теперь непрерывно



стреляйте вперед, и ствол вместе с вами от
отдачи сорвется со станины и пробьет ды-
ру в стене за пушками.

>>> Арена 6

Сориентируйтесь и летите как можно
дальше вперед – туда, откуда стреляют три
пушки. Прыгайте по стеклянным платфор-
мам, чем ближе к пушкам, тем ближе к вы-
ходу. Если сорветесь – подберите внизу
ударающее «самое трусливое» и исполь-



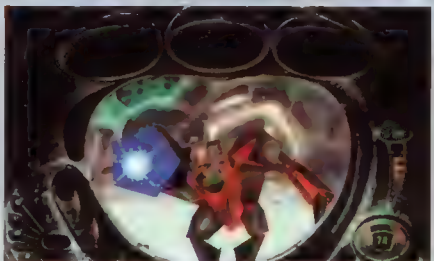
зуйте один из восходящих воздушных пото-
ков, чтобы подняться на плат-
формы.

>>> Арена 7

Планируйте на ближайшую платфор-
му, где стоит друид-попрыгун. Стреляйте в
него пока летите, чтобы он упрыгал куда-
нибудь еще. На этой платформе в отличие
от остальных вы недосыгаемы для огром-
ного стенобитного робота. Убейте его
«контрольным в голову» в снайпер-Mode.

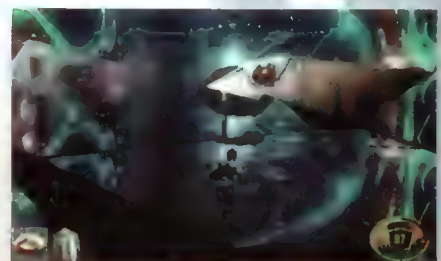


Потребуется несколько попаданий. Когда
он допрыгает свое, в конце арены появит-
ся платформа, только оказавшись на кото-
рой можно дойти до выхода. Прыгайте по
платформам к выходу. Если свалитесь –
внизу вас поджидают валуны-костоломы, а
забраться наверх можно будет по воздуш-
ному потоку или разбежавшись и оттолк-
нувшись от стены.



>>> Арена 8

Уничтожайте всех вражин, вовремя
подбирая подкрепления в виде воорууже-
ния и здоровья. После некоторого случай-
ного количества убитых на один из стек-
лянных кубов упадет ядерный заряд (на ку-
бы можно забраться по кубу-призме в цен-
тре арены). Возьмите заряд и бегите к



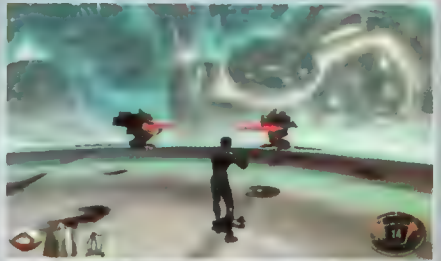
дальней стенке арены, за белую башню.
Там вы увидите атомный замок. Швырните
заряд в дверь и добивайте парящего друи-
да и Стражей Порядка.

>>> Арена 9

Идите к платформе, перевозящей дру-
идов. Когда друиды приземлятся, садитесь
на их летающую платформу. Если не полу-
чится с первого раза, подождите следую-
щей. Стоя на платформе, расстреляйте
друидов. Платформа тронется. Она отве-



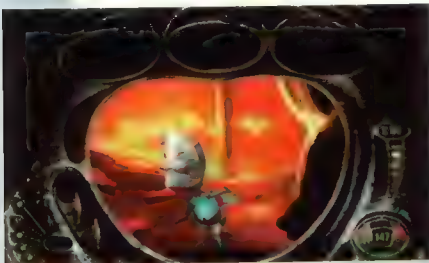
зет вас в тренажерный зал друидов, где они
проходят подготовку перед отправкой на
Центральную Башню. Если нужно получить
здоровье, подождите в том месте, где при-
земляется платформа, затем забежите за
левый угол сзади, когда платформы не бу-
дет. Если вы сделаете все как надо, то теле-
портируетесь на одну из боевых арен. По-
ждите, и с одной из летающих платформ
вам сбросят «самое трусливое на свете».



Берите и бегите в центр арены. Это теле-
портирует вас обратно на место посадки
платформ.

>>> Арена 10

Коридор приведет вас на арену. Забе-
ритесь на площадку справа. Прицельтесь в
снайпер-Mode в маленького гуманоида за



стеклом на другом конце комнаты. Выстрел ломает стекло. «Зумь-те» дальше и стреляйте в Оператора, пока он не захлопнет окно. Старайтесь стрелять в нос и в глаза. Теперь Оператор появится в своем стеклянном корабле. Добейте корабль. Оператор упадет и будет бегать по арене, выпуская друидов из трех дверей. Стреляйте в него до смерти. Крепость друидов самоуничтожится, а вы телепортируетесь на свою орбиту.

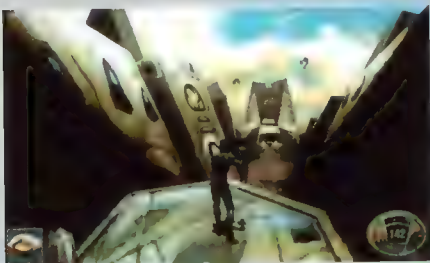
>>> Bonus—room

На этом уровне «bonus» находится за последней пушкой в оружейном зале. Остается лишь прыгнуть в портал и вы, возможно, доберетесь до конца. Подсказка: сначала прыгните в правый портал, затем в левый, снова правый и вновь в правый. Последний приведет вас к выходу.

Мир третий

>>> Арена 1

С возвышения «зумь-те» и уничтожьте две пушечки в дальней части арены. Планируйте вниз, отстреливаясь от летающих друидов. Уберите первую пачку друидов и с центра арены «зумь-те» на две защелки на двери вдалеке. Когда вы отстрелите защелки, дверь упадет на стражников. Оставаясь



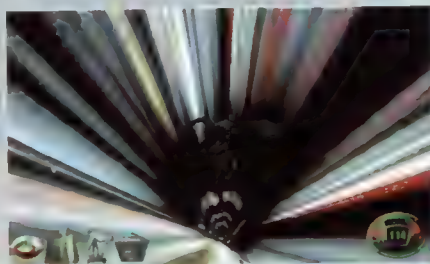
в снайпер-Mode, подстрелите «контрольными в голову» двух друидов-камикадзе, мчащихся на вас. Забегите в проход справа и вверх по рампе. Прыжок – и вы на верхней платформе. Убейте друида-попрыгуна, который имеет неосторожность там стоять, и взберитесь по наклонной стене слева наверх. Перепрыгните через проход на другую платформу с суперпулеметом.



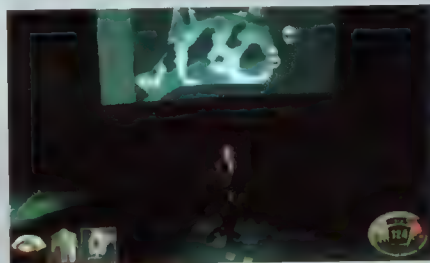
«Зумь-те» через центральный проход на Стража Порядка и уничтожьте его. Планируйте туда и берите собачью голову. Прыгайте вниз и бегите на выход через открытую дверь, отстреливаясь от оставшихся роботов.

>>> Арена 2

Попав на арену, используйте снайпер-Mode, чтобы взорвать обе пушки. Убейте стражников слева и справа. Там же возьмите самонаводящиеся пули и «Пустышку». Прыгайте в пустой бассейн в центре и возьмите суперпулемет. Вылезайте обратно и расстреляйте всех друидов в округе. Бегите за бассейн, в комнату. Попросите всех ос-



вободить помещение. Надкусите яблоко. Подождите, пока через окно влетят два летающих друида и страж на летающей платформе. Расстреляйте двух летунов и брось-



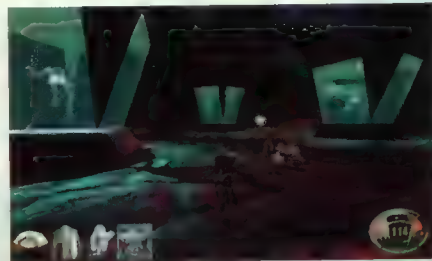
те куда-нибудь «Пустышку», чтобы отвлечь третьего на платформе. «Зумь-те» на его голову и – «контрольным в голову». Его средство перемещения упадет на пол. Прыгайте на нее, чтобы взять «Самую интересную в мире бомбу» под потолком



комнаты. Прыгайте в шахту. Ах, это, наверное, самый красивый переход в игре!

>>> Арена 3

«Зумь-те» на две пушки в коридоре. Так, их уже нет, «Это не я, не я, никто не видел, вы ничего не докажете». Бегите в стеклянный тоннель. Уложите в снайпер-Mode одной наводящейся «контрольным в голову» Стража в конце тоннеля, чтобы сломать перегородку. Планируйте вниз, в комнату и бегите в ее дальний конец, расстреляв пару пушек по пути. Расстреляйте все контей-



неры с заспиртованными друидами. Не забудьте взять «Смерч». Когда последний контейнер взорвется, бегите обратно в центр комнаты и прыгайте на то, что раньше напоминало ветродуй. Берегитесь саблезубых собак.

>>> Арена 4

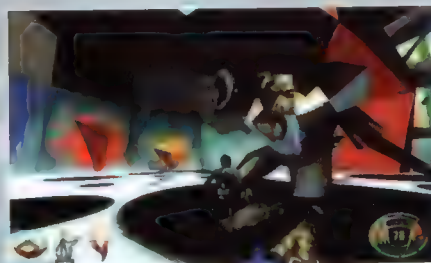
Соберите все, что можно в этом декорированном лесу, и стреляйте по стенам. Комната развалится, и вы окажетесь



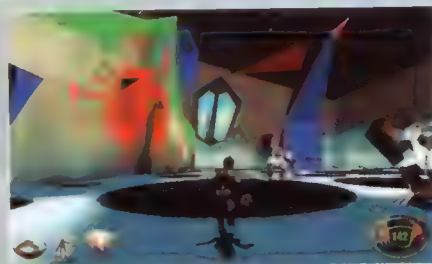
на внешней арене. Используйте гранаты, чтобы взорвать семь Генераторов друидов, по ходу расходуя уродившихся. И наконец расстреляйте стража у выхода на следующую арену.

>>> Арена 5

Аккуратно встаньте на краю и «зумь-те» на две пушки по углам комнаты. Прыгайте на синюю треугольную платформу



справа и «зумь-те» на синий коридор выхода в верхнем правом углу арены, под потолком. Поджидайте дичь и используйте снайпер-гранаты. Прыгайте на пол и поймите ее величество «трусость». Остерегайтесь друидов-попрыгунов. Залезьте в

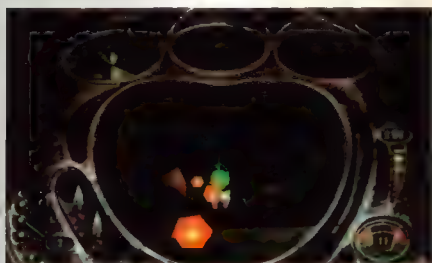


синюю пещеру в левой части комнаты и постреливайте в них оттуда. Затем запрыгните в красную

пещеру и бегите по проходу наверх на зеленую платформу. Изрешетите друид-генератор и Стража Порядка. Прыгайте по направлению, указанному желтой стрелкой, на желтую платформу в центре. Подстрелите двух друидов и прыгайте к синему выходу. Остерегайтесь парящего друида, если его еще не отпели раньше.

>>> Арена 6

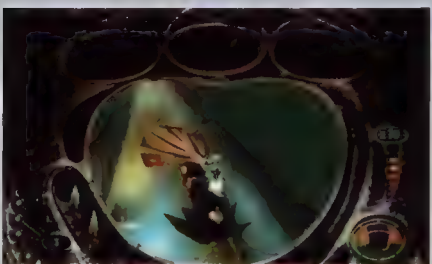
«Зумьте» в дальний конец арены. Уничтожьте двух охранников. Выстрелите раз по вращающейся зенитке, чтобы привлечь ее внимание. Далее целтесь в стрелка через отверстие в амбразуре – и «контрольным» его. Бегите по проходу вперед, к



восходящему воздушному потоку. Поднимитесь наверх и расстреляйте всех присутствующих и опоздавших. «Зумьте» на парящего друида в дальнем конце арены, наверху, и на двоих охранников. Здесь больше подойдет снайпер-граната «контрольным в голову». Уворачивайтесь, шагая влево-вправо в снайпер-Mode. Бегите туда. По пути на вас нападут четыре летающих дру-



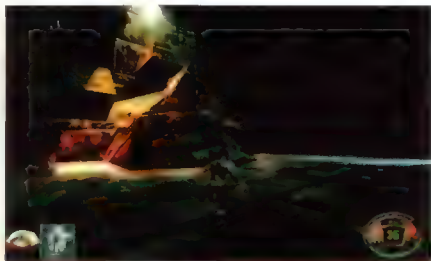
ида и два друида на летающих платформах. Подстрелите группу первых и «контрольными в голову» уложите вторых, когда они на мгновение остановятся в районе воздушного потока. Платформа останется



в воздухе. Прыгайте на нее – она отвезет вас к «Молоту» и 100% эликсиру здоровья, подвешенными в воздухе. Спрыгивайте с платформы, когда она остановится, и бегите к выходу слева.

>>> Арена 7

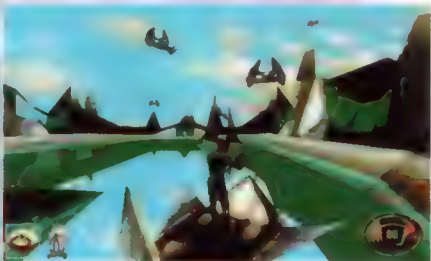
Поднявшись по воздушному потоку, расстреляйте стекло и бросьте



Кувалду («Спокойно, я знаю, что я делаю») вниз на арену. Это покалечит некоторых друидов на арене. Подождите и прыгайте вниз. Можно разобраться с ними и без «Молота». Прыгайте на выступ в центре и затем пробирайтесь по выступам к черному пролому в стене. Внутри комнаты стреляйте по винту, пока он не повернется. Большие ворота на арене теперь открыты. Идите, но остерегайтесь друида-камикадзе. В конце коридора будет большая комната с двумя охранниками и странной кучей камней. Убейте стражей и постреляйте по левой и правой сторонам кучи или киньте гранаты. Откроется пролом, и вы вышли. Не забудьте отведать индюшатины справа.

>>> Арена 8

Бегите по проходу и уничтожьте Стража Порядка. В комнату влетит охранник на летающей платформе – расстреляйте его



из пулемета и забирайтесь на его платформу. Она сделает пару кругов над ареной под обстрелом летающих друидов и, пробив стену, опустится в последней комнате.

>>> Арена 9

Справа в комнате подберите хрустящую индюшку. В центре комнаты увидите большое колесо. Ваша задача – выбить четыре лампочки на колесе, пока оно стоит.



Но под ногами будут мешаться саблезубые собаки. Лампочки выбиваются в снайпер-Mode в несколько заходов или чем-нибудь убойным. Когда все лампочки будут выбиты, комендант друидграда вывалится, и город самоликвидируется.

>>> Bonus—room

Секрет скрыт за изображением коровы. Оказавшись в комнате, соберите все

портреты червячка Джима. Сделайте это, а коровы, упавшие с небес, уничтожат всех врагов. В других комнатах действуйте аналогично.

Мир четвертый

>>> Арена 1

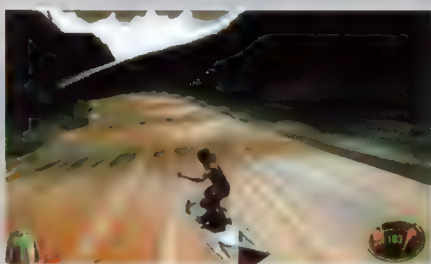
Прыгайте вниз, но остерегайтесь горных пиков. Повернитесь на 180 градусов (уже хотел написать %) и проломите своим телом лед. Вам надо сделать так, чтобы большой друид перед вами заржавел. Этому поможет суперпулемет справа от вас на выступе, защищаемый охранником. Добейте остальных и запрыгните на сноуборд,



там, где стоял главный друид. Он тронется, и вы, пробив стекло, покатитесь.

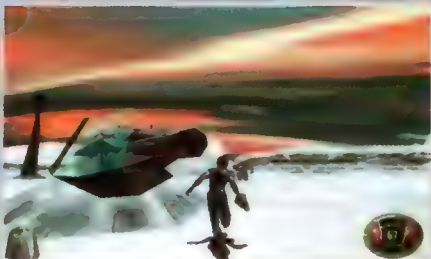
>>> Арена 2

Двигайтесь влево-вправо, прыгайте как обычно, тормозите или пригибайтесь, избегайте больших каменюков и, конечно, постреливайте по сторонам (что-либо кидать, например, гранаты, бесполезно).



>>> Арена 3

Приземляясь на арену, не забудьте досчитать до пяти и дернуть за кольцо парашюта. Подстрелите охранника у пульта и пару раз выстрелите по пульту, чтобы вызвать корабль. Немного отойдите и, когда приземлится корабль, расстреляйте двух друидов. Запрыгивайте в корабль, и вы в бомбинг-Mode. С особой прилежностью бомбите зенитки и куриные вышки (целиться надо в зенитку на вышке, а не в саму вышку). Приземлившись, разгромите сарай справа и возьмите «Пустышку». Теперь бегите через арену к ее дальней стороне.

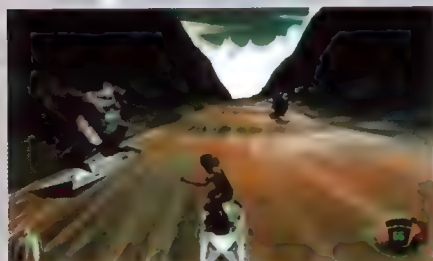




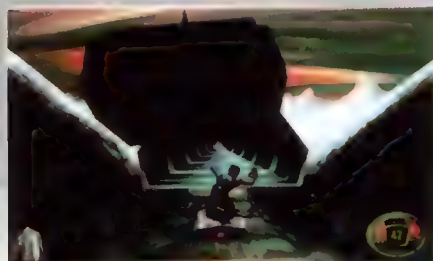
Роботы будут приземляться постоянно, и сбить их всех нет никакой возможности. Сконцентрируйтесь на недобитых зенитках («зуйте» на стрелка через амбразуру). Под шквалом огня у дальней стены выбросьте «Пустышку» и уничтожьте друидов «контрольными в голову». Ящики и сараи — ключ к вашему здоровью, гранатам и даже одной собачьей голове. Будет время — попробуйте. Идите в зияющую черноту пещеры.

>>> Арена 4

Встаньте на сноуборд. Пешком? Нет, там стекло. Адреналин в кровь и Джеймс Бонд в уши. По пути вам надо собрать 10 косточек. Тогда в конце тоннеля прилетит волшебник в голубом... и подарит вам Смерч, если вы вовремя подпрыгнете. Так что можно либо мчаться сломя голову и ничего не собирать, либо ехать осторожно



и внимательно смотреть на дорогу. «Кого хочешь, выбирай». Посреди трассы вам будут встречаться зенитки, причем подстрелить или перепрыгнуть их очень сложно (в снайпер-Mode вход заказан), поэтому ре-



комендуется собирать Джимов-Земляных-Червей-Нет-Ничего-Крутей (появится надпись «Groovy!»). Тогда на головы зениток будут валиться коровы-бомбы. Для этого в



определенный момент надо запрыгнуть на верхний ярус тоннеля. Автор выражает свою уверенность в том, что вы не раз еще захотите посноубордить.

>>> Арена 5

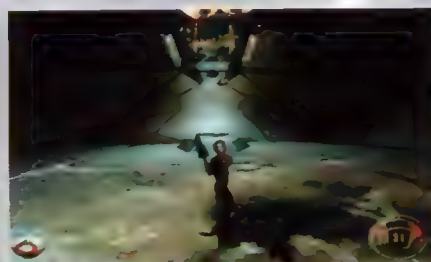
Планируйте вниз и подстрелите пять летающих друидов. «Зуйте» на ящики рядом с подводной лодкой — за ними прячутся реактивные друиды. Подстрелив их, залезайте на подводную лодку. Возьмите



снайпер-гранаты. На арену опустится танк. Закидайте его гранатами и расстреляйте экипаж. Опустится ядер-фугас. В хвосте у подводной лодки атомный замок. Дальше не пишу.

>>> Арена 6

Подстрелите охранника, и увидите Босса в стеклянной кабинке. Под кабинкой есть воздушный поток — туда надо кидать гранаты, расстреливая по ходу огромные шары, которыми Босс будет стрелять. Гранаты будут подниматься и в конце концов взорвут кабинку. Бегите к воздушному потоку и поднимайтесь вверх.

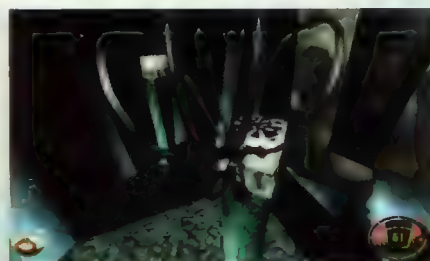
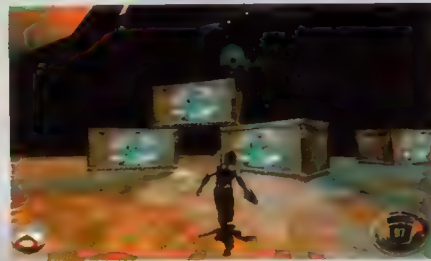


>>> Арена 7

Расстреляйте все друид-генераторы (их много, и они сильные), взорвите пушечку (либо пулеметом, либо гранатами в воздушный поток). В ящиках спрятаны связки гранат. Поднимитесь по воздуху и бегите к выходу. Встаньте на сноуборд, припаркованный рядом.

>>> Арена 8

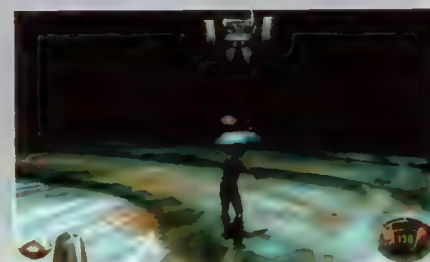
На этом уровне также предлагается собрать 10 костей и получить в конце Смерч



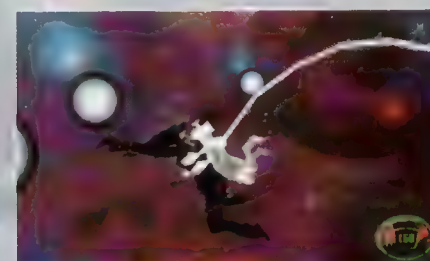
от спонсоров. Но в остальном он гораздо более сложен. Здесь у вас запросто могут отнять последние 30-40% здоровья. И каменюков и зениток здесь больше. Собирайте Groovy! В развилке поверните вправо, чтобы подобрать суперпулемет.

>>> Арена 9

Бегите к ближайшему воздушному потоку и возьмите суперпулемет, зависший в воздухе. Пока вы в воздухе, стреляйте по кораблю друидов. Когда он развалится,



прыгайте на землю и собирайте урожай. Бегите в следующую часть арены и расстреляйте Генератор друидов. Когда он будет повергнут, на его месте вы опять лицом к лицу столкнетесь со своей 150% «трус-



стью». Бегите в последнюю часть арены, где увидите еще одного Босса в стеклянном аппарате, стреляющем шарами. Уворачиваясь от бомб, кидайте гранаты в воздушный поток, чтобы взорвать кабинку. В ящике слева спрятана «Пустышка», в остальных ящиках — гранаты. Когда все взорвется, вы вернетесь на орбиту.

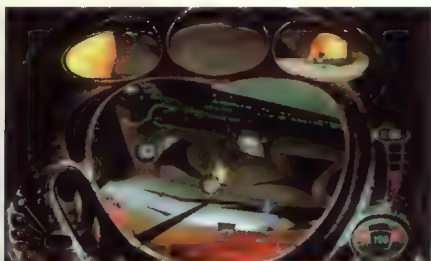
>>> Bonus—room

«Bonus» четвертого мира найти не менее легко. После того, как вы уничтожили первого висящего «грунта», просто повернитесь назад. В этом мире придется немного полетать, чему будут старательно мешать враги (конечно, стрелять в полете непросто, но необходимо).

Мир пятый

>>> Арена 1

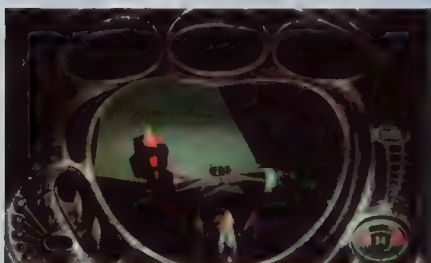
«Зуйте» на огромную летающую станцию. По ее бор-



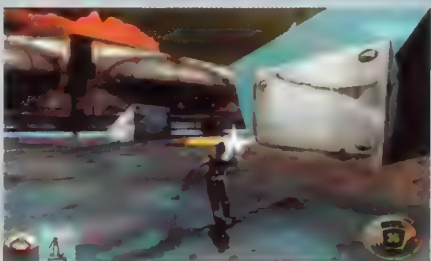
там прикреплены шарообразные капсулы с пушками. Когда она остановится, отстрелите все капсулы, и станция рухнет. Выйдите из снайпер-моды и – бегом на арену. Бегите вверх по наклонной рампе справа. Попав в комнату с амбразурой, возьмите пуштышку. «Зумьте» через амбразуру на Стража Порядка в дальнем конце прохода у двери с атомным замком. Убейте его. Бегите обратно на арену, расстреливая всех подряд. Прилетит корабль с подвешенной под ним ядерной бомбой. Его можно сбить, а можно взять ее в прыжке. Бегите к выходу. Если Страж Порядка поднял тревогу, то появится парящий друид. Все равно кидайте бомбу в дверь. Он будет изрядно ошипан. Добейте его и бегите на выход, к жареной индюшке.

>>> Арена 2

Убейте обоих стражников у входа и Стража Порядка справа. Бегите дальше – справа будет яблоко. Забирайтесь по наклонной платформе рядом и перепрыгивайте на следующую. Прыгните и ухватитесь за утес. Вы наверху, и перед вами коридор. В другом конце коридора стоит урна с черепом. «Зумьте» и взорвите ее, чтобы уничтожить парящего друида и Стража Порядка за углом тоннеля. Бегите в тон-



нель, на другом конце возьмите снайпер-гранаты. «Зумьте» на еще одного друида на другой стороне арены и взорвите его. Бегите к платформе слева от вас, с которой виднеется суперпулемет. Используйте его, чтобы расстрелять корабль в центре

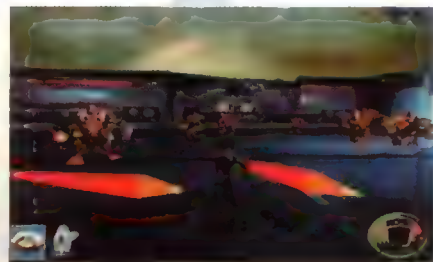


арены. Когда он взорвется, появится автопогрузчик и постарается задавить вас. Отстрелите его стеклянную башню и выстрелами передвиньте

его на желтый квадрат на полу. Силовое поле деактивируется, и вы найдете выход.

>>> Арена 3

Поднимитесь по воздуху и прыгните на арену. Убейте двух стражников и Стража Порядка и заберитесь на платформу с яблоком. «Зумьте» на центральное стеклянное окно в дальнем конце комнаты,



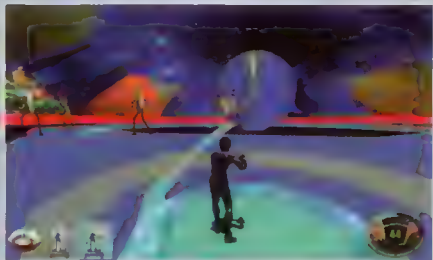
разбейте стекло и стреляйте в техника до тех пор, пока он не заденет кнопку на стене за его спиной. Выйдите из снайпер-моды и отстрелите все шарообразные пушки у появившегося корабля. Теперь бегите к носовой части корабля и «зумьте» на пилота. Подстрелите его, и корабль упадет, разбившись о правую стену арены. Расстреляйте всех друидов на арене и подберите индюшку. «Зумьте» на парящего друида и «контрольным в голову». Теперь залезайте в пролом в стене и берите «Пуштышку» справа. Бегите по коридору.

>>> Арена 4

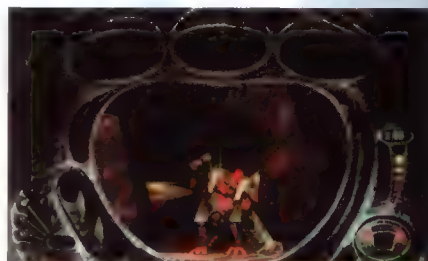
Расстреляйте весь техперсонал вокруг и возьмите Мортар на другом конце платформы. Стреляйте в глобус в центре комнаты, пока он не упадет и не пробьет нижний уровень. Планируйте до конца вниз. Убейте двух любых техников, склонившихся над приборами. Последний побежит к центру комнаты и прыгнет в секретный лаз. Прыгайте за ним.

>>> Арена 5

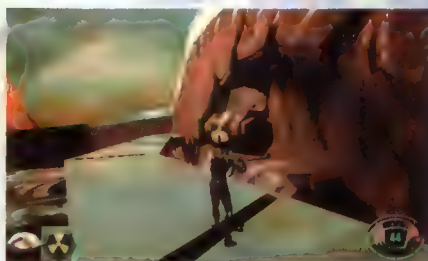
Замрите у входа на арену и уничтожьте Стража Порядка в снайпер-моды. Затем



убейте двух охранников «контрольными в голову». Теперь бегите к проходу справа и выбросьте «Пуштышку». Пока парящий друид развлекается, ощупайте его. Убейте двух охранников в комнате, возьмите ядерен фугас и гранаты. Теперь бегите в противоположный проход. «Зумьте» и перебейте Стража Порядка и всех спящих охранников в этой комнате. По наклонной стене заберитесь наверх и повернитесь на 180 градусов. Вы на крыше. Убейте Стража Порядка и забросайте гранатами 3 Генера-



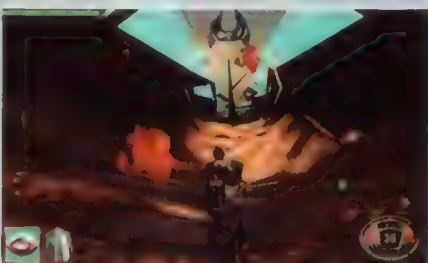
тора друидов. Теперь «зумьте» на Стража Порядка на другой стороне арены. Когда он будет уничтожен, перепрыгните туда через маленький выступ над входом на арену. Возьмите «Кувалду» и Мортар и подойдите к дыре, очерченной зеленой линией. Если была поднята тревога, появятся два парящих друида. Забросайте их гранатами. Теперь кидайте в дыру Мортары, чтобы



убить парящего друида внизу. Прыгайте вниз и бегите по «конфетному» коридору наверх. Наверху подстрелите еще одного парящего друида и бегите на мостик. Киньте бомбу в дверь с трилистником и отойдите. Подождите, пока дверь не упадет, и парите вниз к выходу.

>>> Арена 6

Возьмите суперпулемет, спрятанный за первым выступом на этой арене, затем бе-



гите по каньону. Расстреливайте Генераторы друидов, чтобы получить гранаты и здоровье. В конце каньона съешьте индюшку и подберите ядерену бомбу. Кидайте бомбу в парящего друида и затем добивайте его. Выход открыт.

>>> Арена 7

Бегите к выступам слева, заберитесь на один из них, чтобы взять «Пуштышку». Киньте «Пуштышку» туда, где побольше народу, и расправьтесь с ними гранатами или «контрольными в голову». Бегите к выступам в дальней части комнаты и возьмите суперпулемет. Избавьтесь от нахлынувшей второй волны друидов. Убейте 4 Стражей Порядка и подстрелите автопогрузчики. Теперь переместите выстрелами один из автопогрузчиков к выступу с яблоком, слева от входа на арену. Залезайте на выступ,



а затем на тонкий мостик. По мостику перейдите на другой конец комнаты и запрыгните на наклонный выступ. Стоя на нем, подстрелите еще один автопогрузчик на уровне выше. Лучше рассчитать так, чтобы он остановился как можно ближе к узкой платформе с яблоком. Теперь залезайте вверх и подгоните его к ней выстрела-



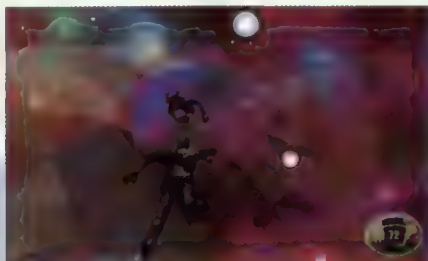
ми. Заберитесь по автопогрузчику на платформу с яблоком и перепрыгните на другую платформу в центре комнаты. Повернитесь налево и планируйте к выходу.

>>> Арена 8

«Зумьте» на дальнюю зенитку на колонне. Достаньте стрелка «контрольным» в голову» через амбразуру. Расстреляйте зенитку, и заработает воздушный поток. Бегите вниз и расстреляйте там всех друидов, уворачиваясь от огня из двух других зениток. Расстреляйте вторую зенитку на низкой колонне из пулемета. Бегите за колонну с только что уничтоженной зениткой и в снайпер-море, шагая влево-вправо, уничтожьте последнюю зенитку на самой высокой колонне. Теперь бегите обратно к входу на арену, на самый верх. Планируйте на воздушный поток правой, самой низкой, колонны. Поднявшись наверх по воздуху, планируйте на вторую, среднюю, колонну. Затем поднимайтесь на последнюю колонну и с самого верха планируйте через всю арену в противоположную сторону, к выходу.

>>> Арена 9

Стоя на краю обрыва, «зумьте» на главаря Гюнтера. Выстрелите в него пару раз, и он закроет окно своей комнаты. Прыгайте в центр арены. Э, нет! Пытаться отвязать собаку бесполезно. Стоя на островке в центре комнаты и прячась за выступом, отстреливайте шарообразные пушки от летающего вокруг корабля (Стрелять лучше Мортарами, так как в движущийся корабль трудно прицелься). Периодически сверху будет спускаться один друид, которого нужно будет немедленно подстрелить. Когда здоровье будет подходить к концу, вам будет сбрасывать индюшку в ров вокруг ост-



ровка. Аналогично с Мортарами и супер-пулеметом. Для того, чтобы сразу себя обезопасить, спрыгните в ров и расстреляйте огромный круглый булжик-переросток. По тропинке заберитесь обратно наверх. Когда корабль взорвется, арена заполнится друидами – перебейте их. Тогда из своей берлоги вылезет Гюнтер Глат, схватит Макса, и вы будете лететь за ним в энергетическом луче. Не касайтесь стенок луча, и все будет в порядке.

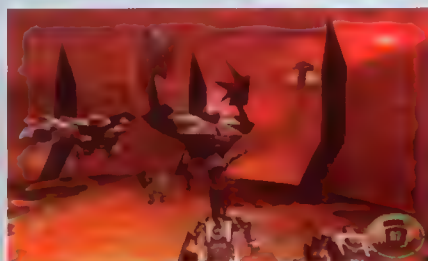
>>> Bonus—room

Этот уровень станет доступен, когда вы взорвете (самой маленькой в мире бомбой) гигантские ворота. Здесь предстоит хорошая проверка вашим стрелковым навыкам. Осторожно продвигайтесь вперед, периодически отстреливая прячущихся друидов (используйте «sniper—mode»).

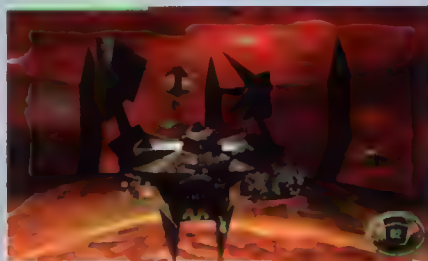
Мир шестой

>>> Арена 1

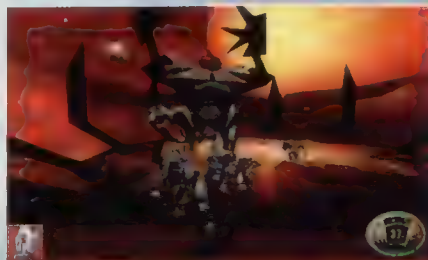
Подождите, пока вам не сбросят «Пустышку». Бросьте ее на середину арены. В



этот момент стеклянная стенка арены разобьется, и на нее кубарем влетит друид.



Бегите по образовавшемуся проходу наверх. Оказавшись в комнате наверху, схва-



тите самонаводящийся Мортар, расстреляйте из пулемета Генератор друидов. Когда он взорвется, появится дырка - прыгайте в нее.

>>> Арена 2

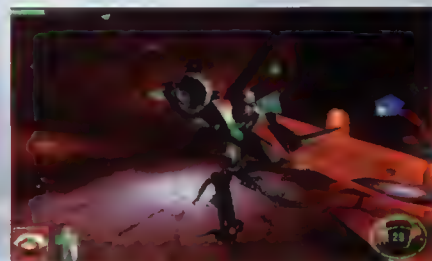
Приземлившись, оглядитесь. По арене разгуливает Гюнтер, погоняя стаю саблезу-бых собак. В снайпер-море прицельтесь в



стаю и выпустите по ним самонаводящиеся Мортары. Остальных добейте из автомата. Теперь заставьте Гюнтера побегать, постреливая в него. Через некоторое время он выбежит на середину арены и проломит под собой огромную дыру в полу. Прыгайте туда.

>>> Арена 3

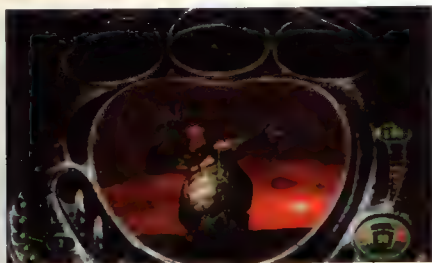
Убейте Стража Порядка слева. Бегите, отстреливаясь, через всю комнату и прыгайте на самую низкую платформу. Забирайтесь по платформам наверх и берите суперпулемет. Повернитесь налево и спланируйте вдоль стены на платформу с самонаводящимся мортаром. Бегите по узкой



тропинке вдоль стены до конца. Повернитесь к центру комнаты и планируйте на ближайшую платформу. По другим платформам допрыгайте до последней, напротив каменной башни. Взорвите зенитку на башне и планируйте в жерло башни.

>>> Арена 4

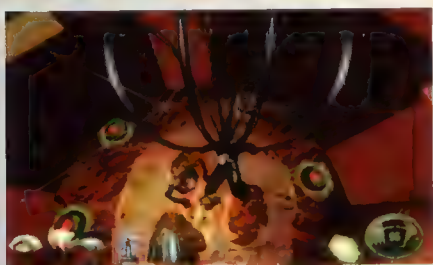
Постоянно бегите по арене и собирайте все, что падает. Когда у вас будут заканчиваться здоровье или боеприпасы, их вам подбросят. Периодически кидайте в толпу друидов «Пустышки» и «Смерчи», собирайте Groovy! и наблюдайте, как на головы врагов падают коровы, а в снайпер-море стреляйте Мортарами по Гюнтеру, который стоит на краю центральной скалы. Целиться надо с учетом баллистической траектории Мортара. Через некоторое количество попаданий Гюнтер упадет со скалы, залезет обратно и удерет, а огромная каменная глыба свалится, и по ней можно будет забраться наверх. После этого вам больше ни-



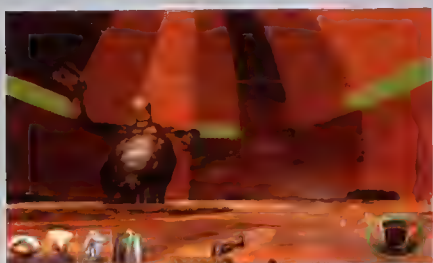
чего не сбросят, поэтому лучше рассчитать так, чтобы к этому моменту у вас был суперпулемет и 100% здоровья для следующей, последней арены.

>>> Арена 5

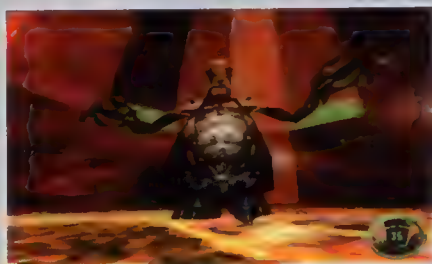
Планируйте вниз к аппарату с закуской для Гюнтера. Прыгните на кнопку рядом с аппаратом, и из него появится тюлень. Возьмите тюленя и ждите, пока сверху не



спустится ядрена бомба как раз на то место, где стоит Гюнтер. Тогда прыгайте вниз, расстреляйте турбо-друида и кидайте тюленя в центральный круг на арене. Гюнтер побежит за тюленем и проглотит его, а вам надо очень быстро сбежать к центру, взять



бомбу и отбежать подальше в сторону, чтобы огромная туша Гюнтера вас не раздавила (целесообразно прыгать). После этого бегите к воздушному потоку, поднимайтесь на платформу, кидайте бомбу под дверь с атомным замком и планируйте к аппарату с закуской. К этому времени появится новый турбо-друид. С каждой новой



взорванной дверью на арене будет включаться новый воздушный по-

ток и будет спускаться следующая бомба. Когда будет взорвано три двери, Макс освободится и залезет в аппарат. Из него получится гибрид большого тюленя и собаки. Скормите это голодному Гюнтеру – он подавится и лопнет. Теперь можно откинуться в кресле и наблюдать конец игры, после чего вам еще покажут целый музыкальный клип.



>>> Bonus—room

Последний секрет находится в комнате, где вам, чтобы пройти, необходимо прыгать с платформы на платформу. Доберитесь до вершины и убейте грунта—охранника. Теперь посмотрите вниз — увидите портал.





CRASH BANDICOOT 2

FORTEK STRIKES BACK



Общие рекомендации и советы.

1. Первые 15 уровней расположены в трех мирах. Первый: Джунгли; второй: Ледник; третий: Канализация. Каждый мир содержит по пять уровней и заканчивается Боссом. Все миры соединены между собой телепортатарами (Warp).

2. При прохождении игры вы можете получить: 25 сиреневых кристалла, 42 кристалла за прохождение и 6 разноцветных кристаллов.

3. 100 собранных фруктов дают дополнительную жизнь.

4. Каждый уровень содержит бонус-зону. Если вы погибли, находясь там, то это не приведет к потере жизни — вас лишь «выкинет» к началу зоны. Поэтому не бойтесь рисковать жизнями и постарайтесь собрать все ящики.

5. Используйте весь арсенал движений Краша — это позволит быстрее справляться с врагами и достать недостающие ящики.

6. На каждом уровне вы можете найти минимум один сиреневый кристалл и один за ящики или за прохождение. На некоторых уровнях находятся еще и шесть разноцветных кристалла, таким образом уровень может содержать максимум три призовых предмета.

>>> Уровень 1: Turtle Woods.

1. Чтобы получить доступ в секретную часть уровня, вы должны упасть на платформу.

2. Для получения кристалла за разбивание всех ящиков не забывайте после использования пружинящих ящиков разбивать их.

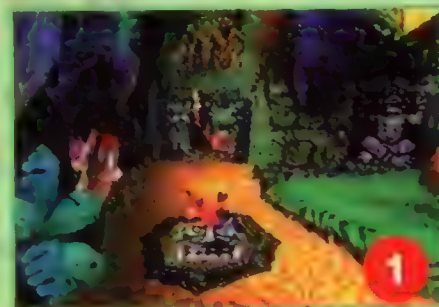
3. На этом уровне есть два места с ящиками, до которых трудно добраться. Здесь нужно сделать два прыжка на спины страусов. У вас будет лишь доля секунды, чтобы прыгнуть дальше на более высокие платформы. Если вы не успеете, то лучше по-

жертвовать жизнь, но в конце концов добраться до этих ящиков.

4. Ближе к концу уровня вам встретится серия ям с крысами. Лучшая тактика их уничтожения - это прыжки по их головам.

5. В одном из мест будет высоко висящий ящик. Чтобы добраться до него, нужно прыгнуть на спину черепахе, а затем использовать ее панцирь, чтобы прыгнуть выше и разбить этот ящик.

6. Чтобы получить синий кристалл, пройдите весь уровень, не разбив ни одного ящика.





Итого: Количество ящиков: 102

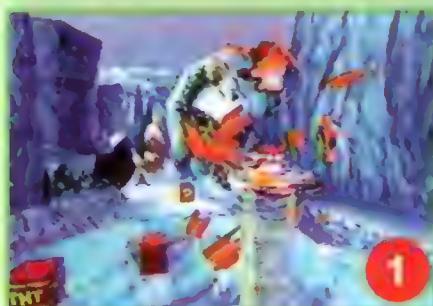
Можно получить: сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и синий кристалл.



>>> Уровень 2: Snow Go.

1. Чтобы достичь высоко висящих ящиков, сначала присядьте, а затем прыгните. В этом месте вы не сможете прыгнуть на ящик на столбе, но его можно разбить, если вертеться в воздухе.

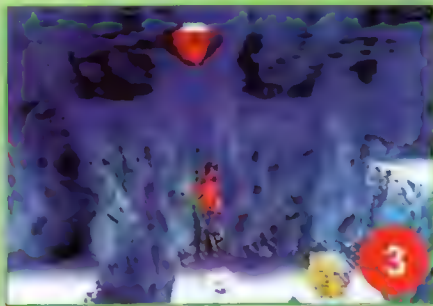
2. Единственный способ пробраться в этом месте и одновременно убить врага — это подкат. Чтобы прыгнуть значительно дальше, сделайте подкат и прыжок одновременно.



3. Красный кристалл пока нельзя никак достать (даже не пытайтесь), он будет получен после телепортации с 7-го уровня.

4. Ящики с восклицательными знаками обычно проявляют невидимые ящики.

5. После завершения двумерного участка вы будете выброшены к чекпоинту. Обязательно пройдите назад, иначе вы пропустите ящик, который взрывает ящики Nitro.



Итого: Количество ящиков: 74

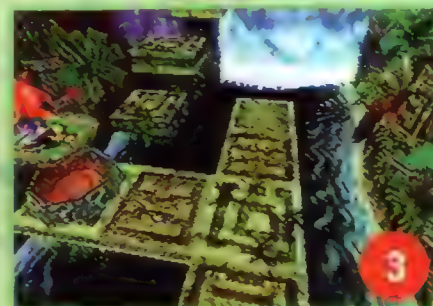
Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и красный кристалл (после телепортации с уровня 7).

>>> Уровень 3: Hang Eight.

1. Когда вы на водной ракете, вы можете разбивать ящики, просто врезаясь в них, но не следует врезаться в мины.



2. Синий кристалл, полученный в первом уровне, позволит вам попасть в дополнительный участок реки. Сюда следует идти, если есть желание разбить все ящики.



3. Прыгайте на платформу, чтобы попасть в двумерный бонус-уровень.

4. Используйте ускорение на трамплине, чтобы разбить высоко висящие ящики. Уровень должен быть пройден как минимум два раза: первый раз для получения сиреневого кристалла и кристалла за все ящики, а второй раз для получения кристалла «за прохождение».

5. Когда вы снова попадете на этот уровень, на первом чекпоинте пойдет обратный отсчет времени. За это время вам нужно дос-



тичь конца уровня, ни разу не погибнув. Не пытайтесь при этом разбивать все ящики на это времени нет, разбивайте только ящики с масками.

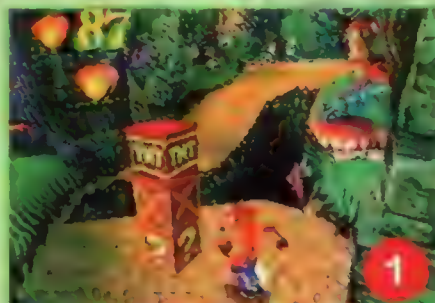
Итого:

Количество ящиков: 74

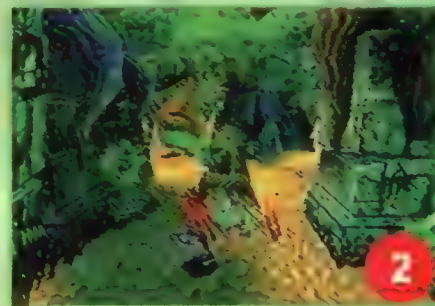
Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и кристалл «за прохождение».

>>> Уровень 4: The Pits.

1. При разбивании ящиков помните, что TNT-ящики имеют трехсекундную задержку



перед взрывом. Всегда отбегайте от ящика после его активации. В этой ситуации лучше всего подкатом разбить нижние ящики, а затем «включить» TNT.



2. Здесь на уровне развилка. Сиреневый кристалл находится на левой дороге. Сначала пройдите здесь, уничтожьте всех врагов,



а затем вернитесь назад и идите по другому пути.

3. В этом месте бонус-уровня нужно проползти под препятствием.



4. На пружинящих ящиках можно пропрыгать 10 раз до того, как они разобьются, но лучше этого не делать, поскольку вам еще придется возвращаться. Пропрыгайте по ящикам, не разбивая их.

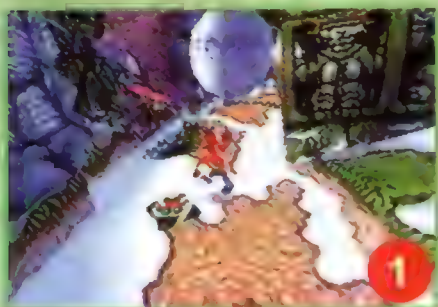
5. После включения ящика с восклицательным знаком идите обратно и разбейте оставшиеся в начале бонус-уровня ящики, которые теперь появились. Поскольку пружинящие ящики исчезнут после того, как вы по ним еще раз пропрыгаете, на обратном пути сделайте прыжок с подкатом.

Итого: Количество ящиков: 53

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.

>>> Уровень 5: Crash Dash.

1. В этом уровне за вами гонятся огромные булжники. По всей протяженности уровня расставлены мины, которые замедляют вас, не причиняя никакого вреда.



2. Лучший способ решить эту маленькую головоломку это использовать первый ящик для того чтобы перелететь через колонну из трех следующих ящиков. Если вы разобьете



средний ящик сразу, то потом будет трудно пройти дальше.

3. Не пытайтесь взять жизнь в этом месте кручением, поскольку TNT сразу взорвется.



Лучше активируйте его и отойдите подальше.

4. Этот участок поначалу кажется сложным, но за счет точно рассчитанных прыжков можно разбить все эти ящики. Просто



помните о том, что нужно взять кристалл за все ящики.

5. Используйте площадки-ускорители, чтобы оторваться от булжника.

6. За электрическими полями тоже есть ящики. Их лучше всего разбивать кручением.

Итого: Количество ящиков: 44

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.

>>> Босс: Ripper Roo.

1. Сперва Ripper Roo будет прыгать вокруг, расставляя ящики TNT. Старайтесь не находиться рядом с ящиками и не пытайтесь его атаковать.

2. Второй раз Ripper Roo будет расставлять ящики Nitro. После того, как он поставит последний ящик, он прыгнет на нем и потеряет ориентацию.

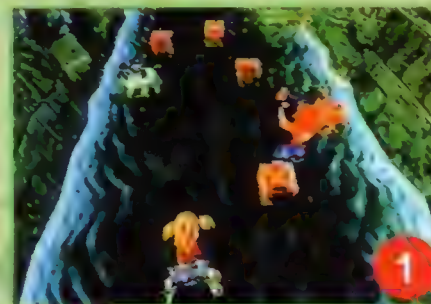
3. Именно в этот момент его надо атаковать вращением и уничтожить одну черточку его жизни.

Жизнь Босса: 3 черточки.

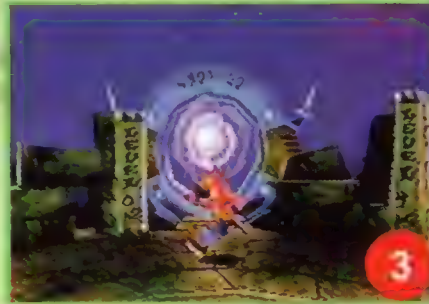
>>> Телепортация с уровня 7 на уровень 2.

1. На седьмом уровне идите к первой водной ракете. Вместо того чтобы сесть на эту ракету, пропрыгайте по ящикам в воде до платформы справа.

2. Вы попадете на выход к заброшенным уровням. Заброшенных уровней всего пять:

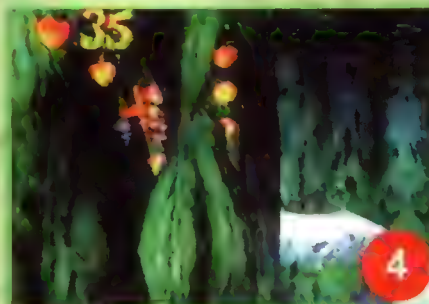


уровень 2, 7, 14, 26 и 27. В данный момент работает только один вход: уровень 2. Прыгайте туда и начинайте поиск красного кристалла.



3. Не забудьте взять спрятанную маску.

4. Как и на остальных уровнях, ящик с восклицательным знаком активирует невиди-



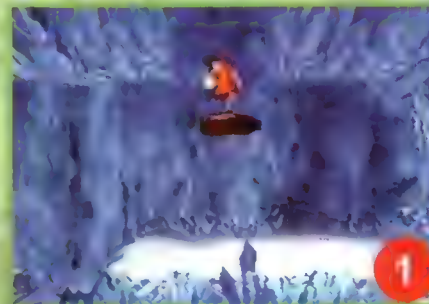
мые ящики. Вернитесь налево и возьмите еще одну маску и жизнь.

5. В конце прыгайте вниз и берите красный кристалл.

>>> Уровень 6: Snow Biz.

1. Когда вы попадете в двумерную часть уровня, вы увидите красную платформу. Прыгайте на нее и поезжайте на дополнительную часть уровня, где вы сможете разбить ящики для получения кристалла.

2. Сначала упадите на усиленные ящики и

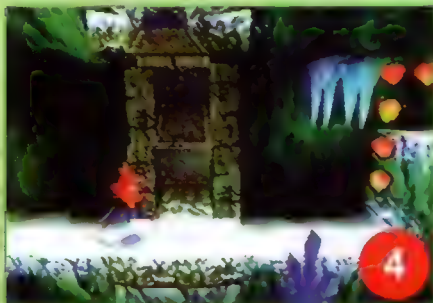


разбейте их. Затем используйте пружинящий ящик для активации TNT. Потом после взрыва еще раз прыгните на ящике со стрелкой для активации ящика с восклицательным знаком.

3. В этом месте много яблок и ящиков. Не разбивайте ящик со стрелкой, пока не разобьете все остальные ящики.

4. Для преодоления падающей колонны нужно использовать подкат. Остановитесь





близко к сталагмитам и подождите, пока они упадут.

5. Здесь есть четыре ящика над скользким спуском. Все четыре должны быть разбиты для получения кристалла. Если вы промах-



нулись и скатились вниз, вернитесь назад при помощи быстрых подкатов.

6. Следуйте за фруктами в бонус-уровень.

7. Здесь находится сиреневый кристалл.

Итого: Количество ящиков: 124

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.

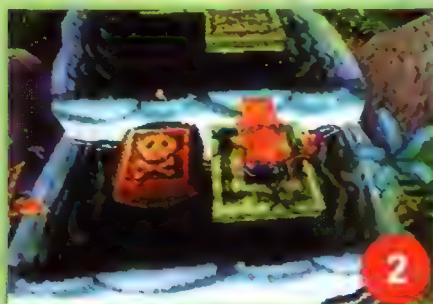
>>> Уровень 7: Air Crash.

1. Нажмите прыжок, когда прыгаете на ящике, чтобы преодолеть пропасть и взять все предметы.

2. Эта платформа появится только в том случае, если вы дойдете до этого места, не



потеряв ни одной жизни. Пользуясь этой платформой, вы попадете на альтернативный путь к концу уровня, где вас ожидает кристалл за прохождение. Смысл использования этого пути заключается также и в том, что вы пока не можете взять кристалл за все



ящики, поскольку вам необходимо телепортироваться на этот уровень с уровня 13 (так же, как вы поступили с уровнем 2).

3. Чтобы удачно совершить три прыжка здесь, стойте на первой платформе до самой последней секунды перед тем как прыгнуть на спину бегемота. Это единственный способ попасть на следующую платформу.

Итого: Количество ящиков: 102

Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и кристалл за прохождение.

>>> Уровень 8: Bear It.

1. Самой сложной задачей на этом уровне является получение кристалла за все ящики. По мере продвижения разбивайте чек-поинты, только если вы уверены в том, что разбили все ящики до этого момента. Та-



ким образом вы сможете поделить уровень на отрезки. Если вы разбили не все ящики, то лучше погибнуть и попробовать еще раз.

2. Чтобы пробежать мимо ныряющих китов, держитесь той стороны, на которой кит ныряет в данный момент.

3. Держитесь подальше от ящиков TNT с малой задержкой. Они активируются автоматически.

4. После того как медвежонок сбросит вас к концу уровня, не забудьте активировать зеленый ящик с восклицательным знаком.

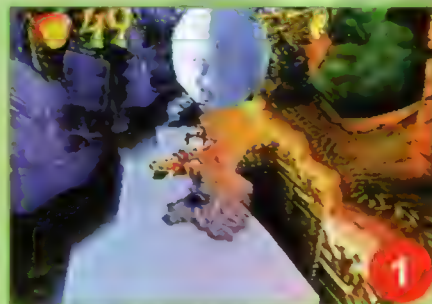
Итого: Количество ящиков: 48

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.



>>> Уровень 9: Crash Crush.

1. Опять на вашем пути катящиеся булыжники, но теперь все прыжки должны быть четко рассчитанными, и в этот раз будет



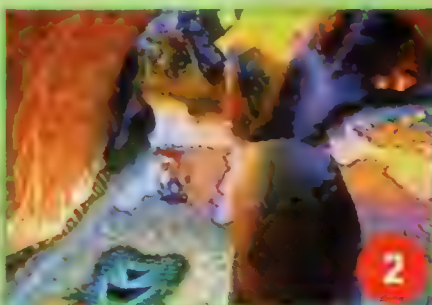
трудно получить кристалл за все ящики.

2. После первого булыжника вы попадете на развилку. Идите по другому пути, чтобы собрать ящики. Передвижная платформа будет ждать вас в конце пути.

3. Только хорошо рассчитанный подкат с прыжком поможет вам в этой ситуации.

4. Когда булыжник будет разбивать ящики Nitro, вам нужно держать их в поле зрения, иначе они не будут засчитаны.

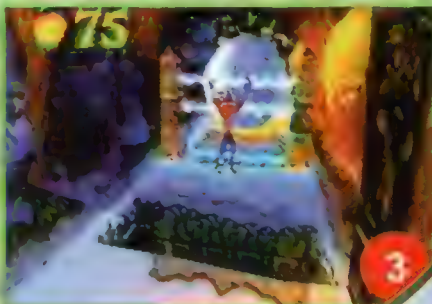
5. Единственный способ разбить ящики в конце уровня — падать на них. Будет ли у вас достаточно времени?



Итого:

Количество ящиков: 57

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.

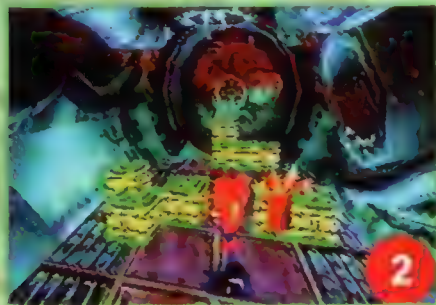


>>> Уровень 10: The Eel Deal.

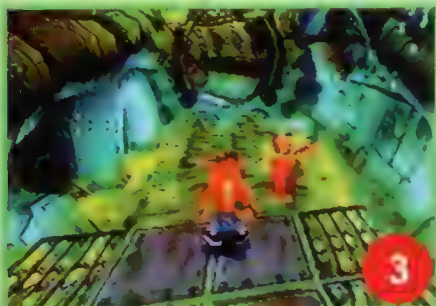
1. На развилке идите сначала направо, даже если кажется, что там ждет неминуемая смерть.



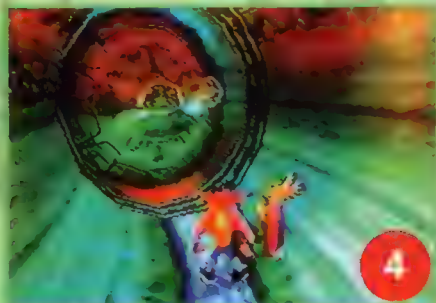
2. Не правда ли кажется немного странным, что такое количество ящиков Nitro стоит в тупике? Осторожно прыгните в закрытую



дверь, минув ящики, и вы узнаете, что дверь не закрыта! Идите вперед, чтобы попасть в секретные туннели.



3. Внутри туннеля вам понадобятся хорошая реакция и точнейший расчет, чтобы преодолеть водные преграды с электрическими угрями.



4. Награда стоит стольких мучений, ведь это зеленый кристалл! Но достать его было лишь половиной дела — теперь нужно пройти обратно к развилке на дороге и продолжить путь по левому проходу.

5. До этого момента ящики было легко собирать, поскольку все они были видны. В одном из мест есть ящик вне зоны видимости, располагающийся на пяти стальных

ящиках. Прыгните на втором деревянном ящике и зажмите прыжок. Это даст вам возможность запрыгнуть на стальные ящики и разбить «трудный» ящик.

6. Обязательно разбейте все деревянные ящики, прежде чем спускаться на нижний уровень. Назад пути нет!

Итого: Количество ящиков: 80

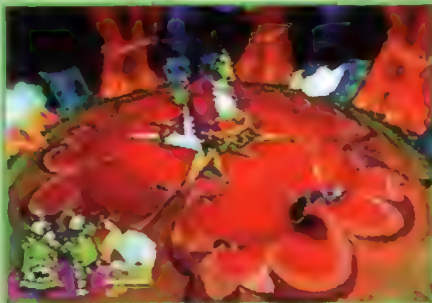
Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и зеленый кристалл.

>>> Боссы: Komodo bros.

Мо стоит в середине зала и управляет боем. Держитесь от него подальше любой ценой.

Джо атакует вас.

1. После того как Джо закончит крутиться, он на некоторое время потеряет ориентацию.



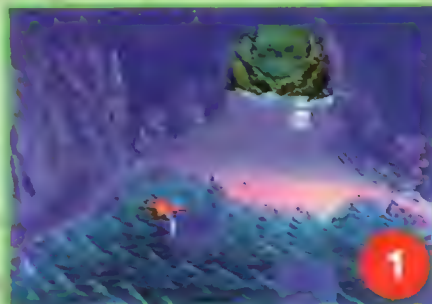
Когда он упадет на пол, вы должны сделать ваш ход. Атакуйте его вращением, чтобы снять одну черточку жизни.

2. Будьте осторожны! После вашей атаки Мо начнет кидать ножи против часовой стрелки. Постоянно двигайтесь и не давайте в себя попасть, пока Мо снова не запустит Джо.

Жизнь Боссов: 3 черточки.

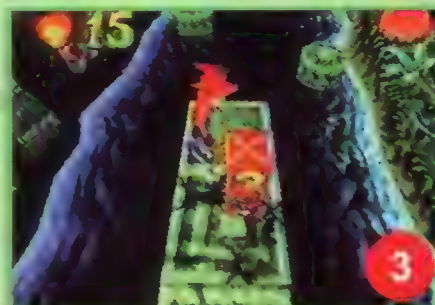
>>> Телепортация с уровня 13 на уровень 7.

Перед тем как идти на уровень 11, загляните на уровень 13. Оттуда вы сможете те-



лепортироваться на уровень 7. Только таким способом можно получить кристалл за все ящики на седьмом уровне.

1. Когда вы достигнете конца 13-го уровня,



идите назад к воде, и вы увидите несколько плавающих ледяных платформ. На средней платформе находится телепортатор!



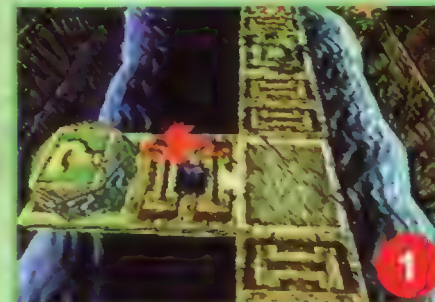
2. Пропущенный кристалл за все ящики находится на седьмом уровне. Идите в эти ворота, чтобы попасть туда.

3. После того как вы разобьете все ящики, вы будете перенесены в середину 7-го уровня. Позади вас ящиков нет, поэтому продолжайте идти вперед.

4. Не забудьте заглянуть в бонус-уровень! Там много ящиков, желающих быть разбитыми. Не заходите на платформу с черепом и костями — там ящиков нет.

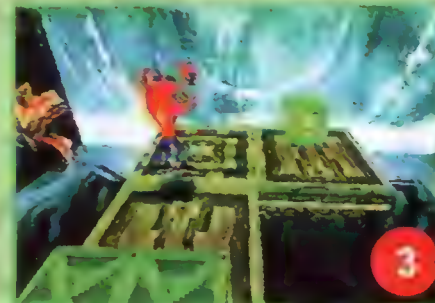
>>> Уровень 11: Plant Food.

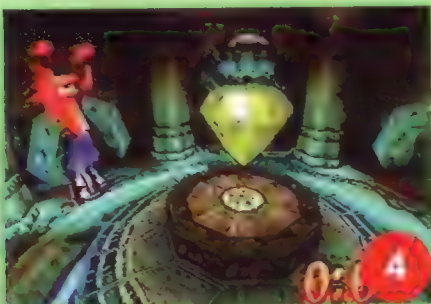
1. Это вход в двумерный бонус-уровень. Забирайтесь повыше, чтобы разбить все ящики.



2. Перед тем как прыгнуть на водную ракету, идите направо и разбейте ящики, уничтожая по пути растения. Это облегчит поездку на ракете.

3. Разбейте последний ящик с восклицательным знаком и идите к выходу.





4. Когда вы во второй раз попадете на этот уровень, вы заметите, что снова идет обратный отсчет времени. Закончив уровень за это время, вы получите желтый кристалл.

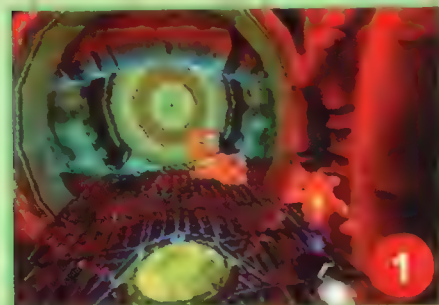
Итого: Количество ящиков: 53

Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и желтый кристалл

>>> Уровень 12: Sewer or Later.

1. Здесь находится желтая платформа, но для начала идите в дверь за ней.

2. Это вход в бонус-уровень, но сначала разбейте чекпоинт за ним. Используйте появляющихся роботов для уничтожения лопас-



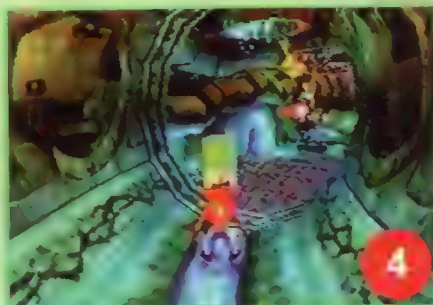
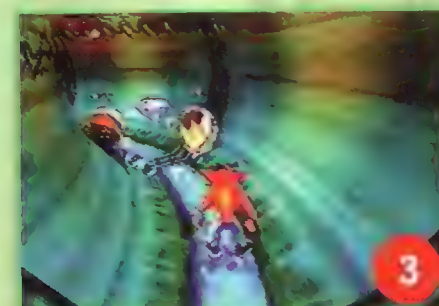
тей вентилятора. После того как вы разобьете чекпоинт, возвращайтесь в бонус-уровень. После окончания бонуса возвращайтесь к желтой платформе.

3. Уничтожьте двух роботов, охраняющих кристалл за прохождение, и идите к желтой платформе. После уничтожения всех ящи-



ков в этой части уровня вы окажетесь здесь (см. Картинку). Используйте робота для разрушения стены из ящиков.

4. На развилке идите сначала направо и ак-



тивируйте два ящика с восклицательными знаками. Затем идите налево за сиреневым кристаллом и проявившимися ящиками.

На нижнем уровне нельзя долго стоять на платформах в воде, они тонут.

Итого: Количество ящиков: 56

Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и кристалл за прохождение.

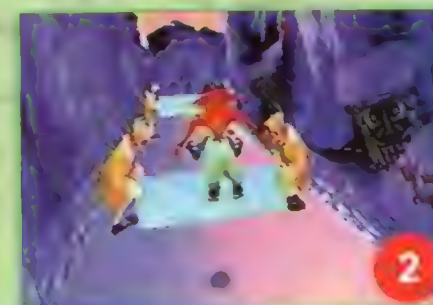
>>> Уровень 13: Bear Down.

1. Эти два ящика было бы просто разбить, если бы не лед. Чтобы разбить оба ящика, держитесь левой стороны, пока не попадете



на лед, а затем сделайте резкий поворот направо, чтобы врезаться во второй ящик.

2. В этой ситуации есть только два выбора: вверх или вниз.

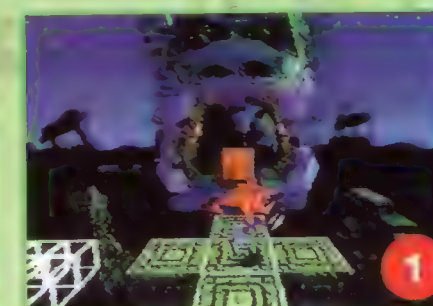


Итого: Количество ящиков: 51

Можно получить: Сиреневый кристалл и кристалл за все ящики.

>>> Уровень 14: Road to Ruin.

1. Будьте осторожны с этими ящиками: за ними стоит Nitro.



2. Эта платформа ведет к кристаллу за прохождение. Для ее активации нужно дойти до нее, не потеряв ни одной жизни.



3. Активируйте этот ящик с восклицательным знаком. Будьте осторожны: прозрачные ящики превратятся в Nitro.



4. Против этого громилы хорошо действует прыжок с вращением.



Итого:

Количество ящиков: 89

Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за прохождение и кристалл за все ящики (при телепортации с уровня 17).

>>> Уровень 15: Un-Bearable.

С этим медведем играть не советую. Это папа медвежонка, и он немного страшнее булжника.

1. Пробиваться сквозь заборы лучше всего вращением.

2. Прыгать здесь некогда, поэтому просто крутитесь для уничтожения врагов.

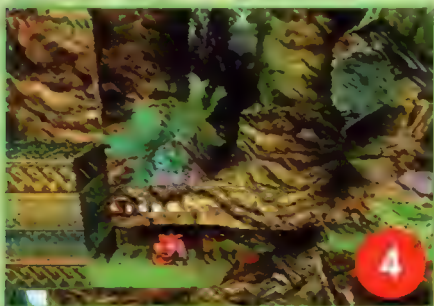
3. Перед тем как разбить ящик со стрелкой, не забудьте разбить два ящика с



жизнями, которые висят над ним. Это единственный способ добраться до них.



4. После получения маски вы немного успокоитесь, но чувство спокойствия обманчиво. Пригнитесь, когда прыгнете вниз, иначе в вас попадет снаряд.



5. Быстрое вращение отправит этого дикобраза прямо в ящик Nitro. Это даст лучшие условия в борьбе с охотником.



6. Прыгайте в бонус-уровень, чтобы собрать ящики, яблоки и жизни.

7. Теперь берите кристалл за все ящики. Медведь слишком тяжел для деревянного моста. Разбейте чекпоинт и прыгайте туда, куда упал медведь, чтобы найти секретный участок уровня.

Итого: Количество ящиков: 58

Можно получить: Сиреневый кристалл, кристалл за все ящики и кристалл за прохождение.

>>> Босс: Tiny Tiger.

1. Этот маленький тигр будет следовать за вами по пятам. Ваша задача — убежать

от него, прыгая по платформам.

2. В какой-то момент некоторые платформы станут красными и через несколько секунд провалятся. На одной из таких платформ должен оказаться тигр, чтобы он потерял одну черточку жизни.

Жизнь Босса: 3 черточки.

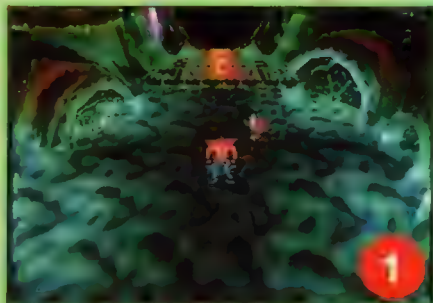
Если вы успешно прошли первые 15 уровней, нашли все секреты и кристаллы, то показатель прохождения игры должен равняться 58%. Приглашаем вас в оставшиеся 12 уровней и желаем завершить их со 100%-ым результатом.

>>> Уровень 16: Hangin' Out.

Этот уровень нужно пройти дважды — сначала для получения сиреневого кристалла и кристалла за все ящики, затем для телепортации на уровень 27.

Сиреневый кристалл:

Вы увидите его сразу за чекпоинтом в середине уровня, когда упадете в дыру. [1]



Кристалл за все ящики:

Всего 93 ящика, включая 24 Nitro.

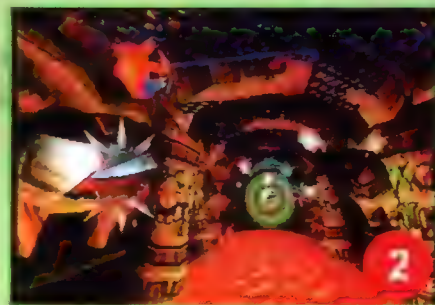
Бонус — зона: 23 ящика (плюс 12 Nitro)

Короткий подкат с прыжком позволит вам преодолеть ящики Nitro и попасть на ящики со стрелками. [4]

Каждый из последних девяти пружинящих ящиков содержит 10 яблок. Чтобы разбить



все ящики и не упасть, внимательно считайте яблоки. На десятом яблоке нажмите вправо и передвиньтесь на следующие ящики. [3]



Телепортация на уровень 27: [2]

Помните, где был сиреневый кристалл? В этом месте идите назад вместо того, чтобы идти в дверь. Падайте вниз. Вам нужно будет пробраться мимо трех быстрых роботов. Нажмите круг, чтобы поднять ноги и избежать контакта с роботами.

>>> Уровень 17: Diggin' It.

Вам нужно пройти этот уровень дважды — сначала для получения всех кристаллов, а затем для телепортации на уровень 14.

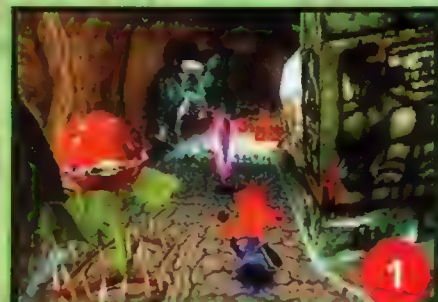
Сиреневый кристалл:

Он находится после чекпоинта и двух цветков, которые убиваются падением на них. [1]

Кристалл за прохождение:

Доберитесь до этого места, не потеряв ни одной жизни, — это активирует платформу. [2]

Мимо ящиков Nitro нужно идти очень медленно и осторожно. [3]



Кристалл находится в конце этого пути.

Кристалл за все ящики:

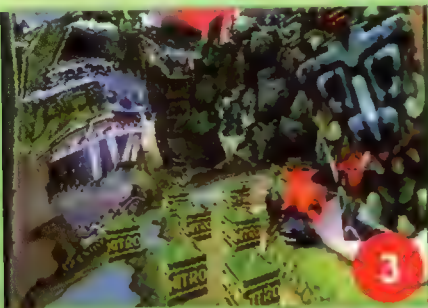
Нужно 95 ящиков (включая 18 Nitro).

На развилке идите направо, разбейте все ящики до соединения дорог и возвращайтесь обратно на развилку.

Теперь прыгайте на платформу с черепом и костями и идите по левому пути, разбивая все ящики.

Вы не можете разбить улей, но способны отбиваться от пчел вращением. Внимательно слушайте жужжание, которое сигнализирует о приближении пчел.





Бонус-зона: 22 ящика (плюс 4 Nitro)

Телепортация на уровень 14:

Упадите на цветок на изолированной платформе в этом месте, чтобы открыть телепортатор на уровень 14. [4]

Осторожно разбейте прыжками все ящики. Не используйте вращение, поскольку среди ящиков есть TNT.



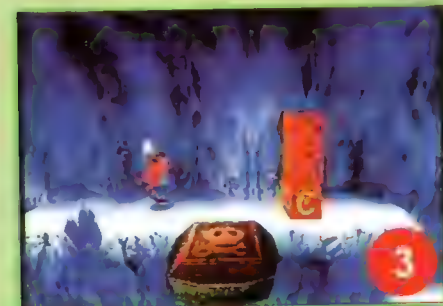
Используйте подкат и прыжок для того, чтобы преодолеть Nitro.

Доберитесь до ящика с восклицательным знаком, активируйте его и продолжайте ваш путь по 14-му уровню.

>>> Уровень 18: Cold Hard Crash.

Сиреневый кристалл:

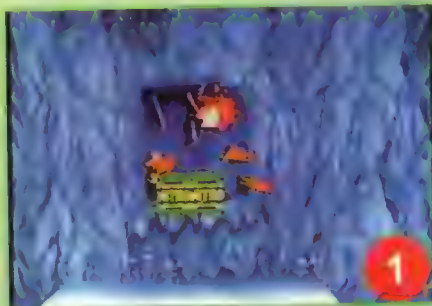
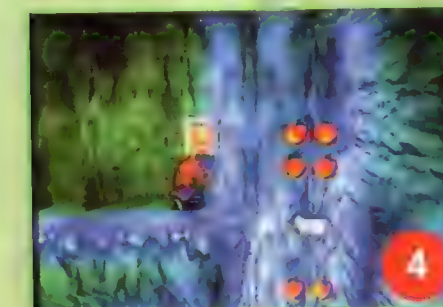
Он находится в конце уровня после серии ящиков Nitro.



Кристалл за прохождение:

Единственный способ взять его — это добраться до платформы с черепом и костями, не потеряв ни одной жизни. [3]

На этом отрезке очень тяжело контролировать передвижение, поскольку пол почти



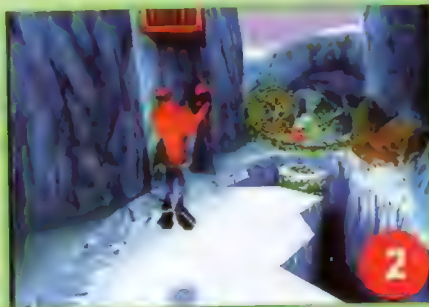
повсюду состоит из льда.

В конце вы найдете кристалл за прохождение.

Кристалл за все ящики:

Всего 155 ящиков (15 Nitro).

Этот кристалл взять труднее всего, поскольку придется повторять действия при получении кристалла за прохождение лишь



за одним исключением: после активации ящика с восклицательным знаком на ледяном участке уровня нужно не прыгать вниз, а вернуться обратно к платформе с черепом и костями. [4]

Не забудьте разбить проявившийся ящик в начале ледяного пути.

За этими двумя ящиками Nitro спрятан ящик с дополнительной жизнью. Разбить его можно, проскочив справа от Nitro. [1]

Здесь есть ящик, который можно разбить только при помощи подката с прыжком на пружинящий ящик. [2]

Бонус-уровень: 31 ящик.

В конце уровня не забудьте активировать отдельно стоящий ящик TNT, иначе он не взорвется.

>>> Уровень 19: Ruination.

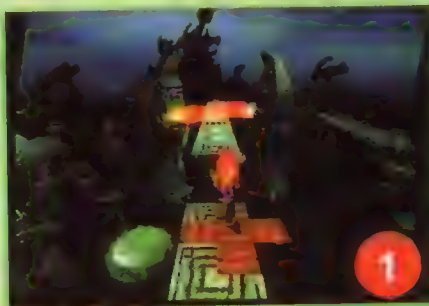
Для получения на этом уровне всех кристаллов нужно найти зеленый кристалл на уровне 10.

Сиреневый кристалл:

Находится перед вращающимися платформами.

Кристалл за прохождение:

Запрыгивайте на зеленую платформу в этом месте. [1]



Вам придется преодолеть несколько участков с катящимися бревнами.

В конце этой части уровня вы найдете кристалл.

Кристалл за все ящики:

Всего 84 ящика (4 Nitro).

Бонус-зона: 49 ящиков.

Чтобы разбить эти 16 ящиков, сначала раз-



бейте обычный ящик, затем используйте подкат с прыжком, чтобы попасть наверх, и идите к этому месту. [2] Падением разбейте эти ящики, а затем просто доразбивайте остальные.



Чтобы быть уверенными в том, что все ящики здесь разбиты, [3] активируйте TNT и сделайте подкат с прыжком, чтобы избежать гибели. Затем падением разбейте остальные ящики. [4]

Помните, что на пружинящих ящиках можно прыгать только 10 раз.

>>> Уровень 20: Bee-Having.

Сиреневый кристалл:

Находится за входом в бонус-уровень. [1]

Кристалл за все ящики:

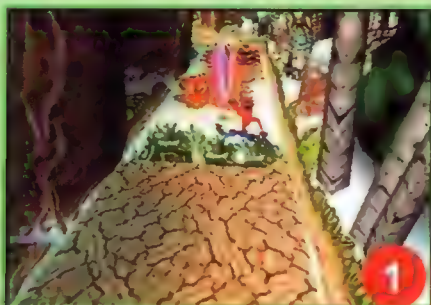
Всего 100 ящиков (58 Nitro).

Бонус-зона: 15 ящиков (плюс 17 Nitro).

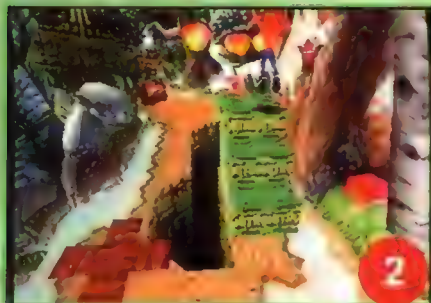
Бордовый кристалл:

На уровне вы встретите лестницу из ящиков Nitro. Они только с виду кажутся опасными. На самом деле это телепортатор на уровень с бордовым кристаллом. [2]

Это один из самых сложных уровней. Вам необходимо перепрыгивать через пули и подкатываться под ящики Nitro.



Просто накопите побольше жизней и пробуйте снова и снова.



В конце этого уровня вас ждет приз — бордовый кристалл. [3]



>>> Босс: N. Gin.

1. Сначала стреляйте яблоками по его рукам. Через лазерный луч можно перепрыгивать.
2. Когда его руки отвалятся, стреляйте по ракетным установкам.
3. Ракеты, падающие сверху, можно заметить по теням. Встаньте там, где тени нет.
4. Через ракеты, летящие горизонтально, можно перепрыгивать.
5. После уничтожения ракетных установок начинается самая сложная часть сражения. Босс будет стрелять Энергетическим Лучом, из-за которого падают платформы. Вам необходимо до выстрела босса успеть попасть в генератор Луча у него на груди, а затем быстро отбежать в сторону.

Жизнь Босса: 4 черточки.

>>> Уровень 21: Piston It Away.

Сиреневый кристалл:

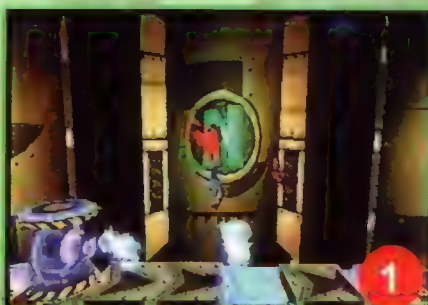
Он находится перед вторым чекпойнтом.

Кристалл за прохождение:

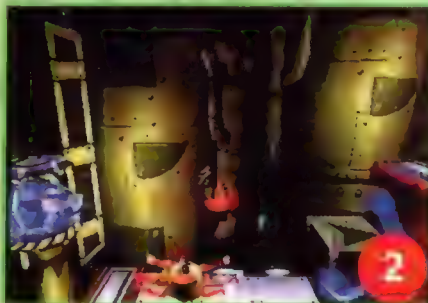
Чтобы получить этот кристалл, вы должны пройти до платформы за вторым чекпойнтом, не потеряв ни одной жизни. Так вы попадете на верхний уровень, где находится кристалл.

Кристалл за все ящики:

Всего 69 ящиков (27 Nitro).



Чтобы получить этот кристалл, доберитесь до платформы с черепом и костями без



потери жизни, но пока не прыгайте на нее, а идите дальше.



Сразу за платформой есть энергетическая пушка и робот-электрошок. НЕ УБИВАЙТЕ ЭТОГО РОБОТА! Он вам понадобится для возвращения. Прыгните с подкатом и продолжайте идти.

Завершите бонус-уровень, разбейте несколько ящиков чуть дальше и возвращайтесь назад.

При возвращении будет два сложных момента:

Во-первых, прыгните с подкатом для преодоления ряда кнопок, которые активируют пушку. Во-вторых, используйте оставшегося робота, чтобы запрыгнуть наверх. [1, 2]

Теперь прыгайте на платформу и заканчивайте уровень.

Бонус-зона: 16 ящиков (плюс 8 Nitro).

Чтобы собрать все ящики и не погибнуть, не разбивайте эти три ящика. [3] После активации ящика с восклицательным знаком, возвращайтесь к началу при помощи этих трех ящиков.

>>> Уровень 22: Rock It.

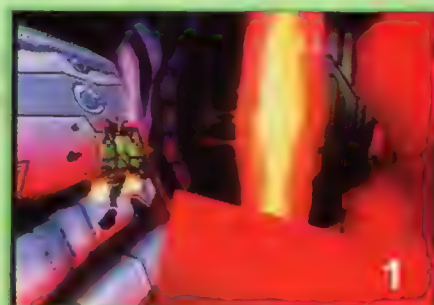
Сиреневый кристалл:

Он находится сразу после третьего чекпойнта. [1]

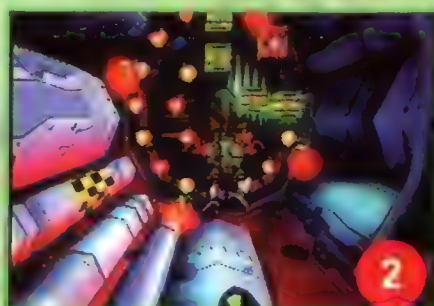
Кристалл за все ящики:

Всего 39 ящиков (14 Nitro).

Этот кристалл очень легко получить, пос-



кольку на уровне нет скрытых ящиков. Надо лишь помнить, что можно возвращаться назад. [2]



>>> Уровень 23: Night Flight.

На этом уровне главное — не останавливаться, поскольку светлячок будет с вами лишь определенное время, и если вы не успеете добежать до следующего, вы окажетесь в полной темноте.

Сиреневый кристалл:

Этот кристалл можно найти перед чекпойнтом на правой дороге.

Кристалл за прохождение:

Для получения этого кристалла нужно пройти до платформы с черепом и костями,



ни разу не погибнув. Эта платформа доставит вас на левую дорогу, где и находится кристалл.

Кристалл за все ящики:

Всего 46 ящиков (12 Nitro).

Получить этот кристалл можно лишь при грамотном использовании чекпойнтов.

Когда вы доберетесь до второго чекпойнта, не разбивайте его. Идите дальше по пра-





вому пути и разбейте ящики здесь. [1] Возвращайтесь к чекпоинту и разбейте его. Это запишет то, что вы разбили ящики на правом пути, и вам не придется туда возвращаться. Ваш светлячок улетит и оставит вас в полной темноте. Пожертвуйте одну жизнь ради получения светлячка. Теперь идите по левой дороге, разбивая все ящики. [2]

Разбейте чекпоинт на соединении дорог и быстро бегите обратно по правой дороге, чтобы попасть в бонус-уровень. После окончания бонус уровня бегите вперед до следующего чекпоинта. С этого места вы легко доберетесь до выхода с уровня и получите кристалл.

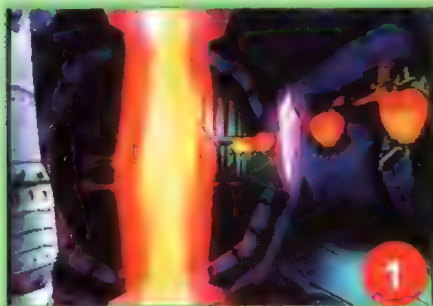
Бонус-зона: 20 ящиков (9 Nitro).

Прежде чем брать светлячка в этом месте, разбейте два пружинящих ящика. Если этого не сделать сразу, то потом вам не хватит света. [3]

>>> Уровень 24: Pack Attack.

Сиреневый кристалл:

Его легко найти после третьего чекпоинта. [1]

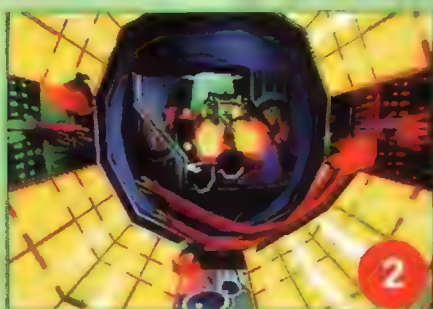


Кристалл за все ящики:

Всего 49 ящиков (28 Nitro).

Ящики на этом уровне собирать очень просто. Нужно лишь помнить о возможности лететь назад.

Некоторую сложность составляют оголенные провода. Они движутся по одинаковой траектории. Проще всего пролетать по низу, когда провода ушли вверх. [2]

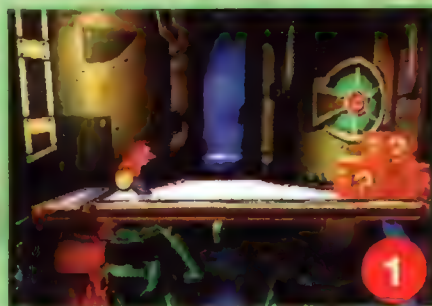


>>> Уровень 25: Spaced Out.

Для получения всех кристаллов на этом уровне необходимы все ПЯТЬ цветных кристаллов.

Сиреневый кристалл:

Он находится ближе к концу уровня, и его нельзя пропустить. [1]



Кристалл за прохождение:

Для получения этого кристалла необходимо пройти самый сложный участок игры. Прыгайте на синюю платформу, и вы падаете на сложный участок уровня.

Здесь нет ящиков, зато очень много врагов.

Вам очень пригодится умение использовать подкаты и прыжки с подкатом.

Почти везде вам придется точно рассчитывать каждое движение.

Кристалл за все ящики:

Всего 69 ящиков (27 Nitro).

Просто проходите уровень и разбивайте ящики.

Бонус-зона: 25 ящиков (плюс 6 Nitro).

1. Здесь необходимо сначала разбивать обычные ящики, а затем падать на усиленные. [2]



2. В конце бонус-уровня, на мосту из пружинящих ящиков, не забывайте о десяти прыжках, которые можно сделать на одном ящике.

>>> Босс: Dr. Neo Cortex.

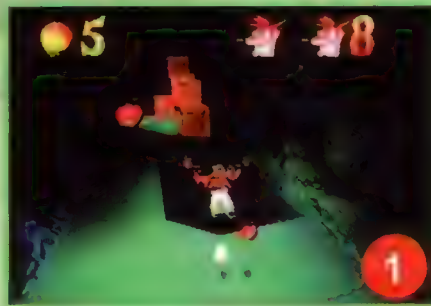
Хотя это последний босс в игре, он же является и самым простым. Вам необходимо следовать за ним по трубе, избегая контакта с минами и астероидами, и крутиться рядом с ним, чтобы сбивать его жизнь. Главное — успеть его прикончить до Космических Ворот.

Жизнь Босса: 4 черточки.

>>> Уровень 26: Totally Bear.

Как попасть на этот уровень:

В конце уровня 15, после того как медве-



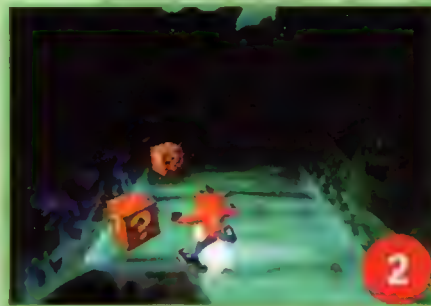
жонок вас сбросит, идите обратно и сделайте прыжок с подкатом через пропасть.

Пройдя дальше, вы увидите медвежонка, на котором вы ехали. Он-то и телепортирует вас на этот уровень.

Кристалл за все ящики: Всего 40 ящиков.

Сложность данного уровня заключается в том, что видимость ограничена.

Для преодоления больших водоемов и разбивания ящиков, висящих над ними, нужно использовать прыжок с ускорением. [1]



Вы пропустите два ящика здесь, [2] если не сделаете прыжок с ускорением через водоем с левой стороны (слева от статуи), перед тем как достичь этого места.

Не разбивайте чекпоинт, если вы не уверены в том, что разбили до него все ящики.

>>> Уровень 27: Totally Fly.

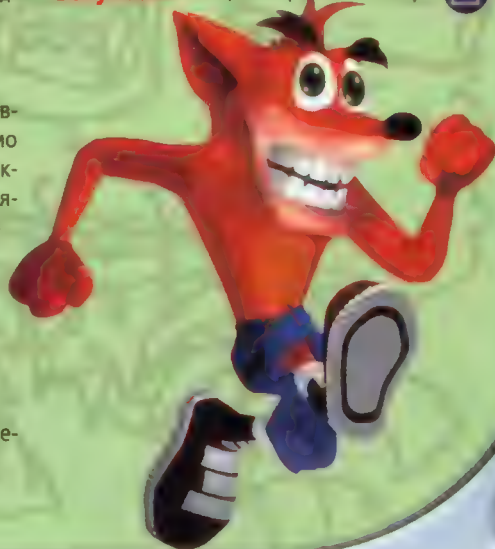
Сюда можно попасть с уровня 16.

Кристалл за все ящики:

Всего 44 ящика (6 Nitro).

1. Единственный сложный момент на этом уровне — это усиленные ящики. Их нужно разбить в темноте, НЕ БЕРЯ СВЕТЛЯЧКА, иначе вы никак не успеете. Чтобы не упасть в этом месте в яму, не ходите в темноте дальше поля из яблок.

Бонус-зона: 6 ящиков (плюс 2 Nitro).



byka

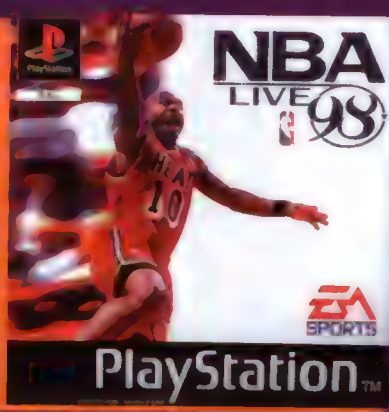


ELECTRONIC ARTS™

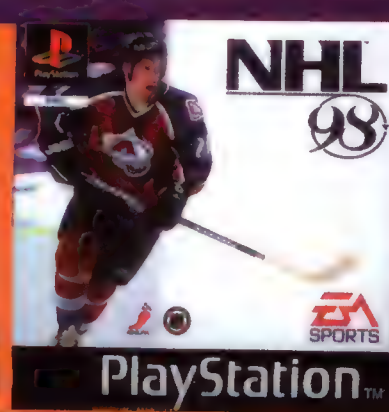
FIFA: Road To World Cup



NBA 98



NHL 98



Auto Destruct



Test Drive 4



Moto Racor



Nuclear Strike



Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation

Спрашивайте в магазинах:

- "Игромания"
- м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс, Рязанский пр-т, 46, крп. 3
- т 379-6827-
- "GameLand"
- с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира-ул. Новый Арбат, 15, м. Арбатская-
- Сеть магазинов "Битман"
- Сеть магазинов "Денди"
- Сеть магазинов "Союз"
- Сеть магазинов "Электрический Мир"

Croc



The Lost World: Jurassic Park



Theme Hospital



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com

Я же просила
купить мне
ТАМАГОЧИКА!



ТАМАГОЧИК



GameLand

Адреса магазинов Game Land:
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей»
(ст. метро «Проспект Мира»)
ул. Новый Арбат, д.15 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для розничных и оптовых покупателей: (095) 288-3218

NIGHTMARE CREATURES

Nightmare Creatures — игра необычайно интересная, как бы банально это ни звучало. И чем дальше проходишь, тем лучше начинаешь это осознать. Есть в Nightmare Creatures и жутковатые монстры с замечательными способностями, и оригинальные уровни со множеством секретов, и хитрые приемы, с помощью которых можно быстро и эффектно уничтожить врага. Но все дело в том, что иной раз бывает просто невозможно или, по крайней мере, очень трудно понять, что же нужно делать дальше и как это делать. Что ж, надеемся, что эту проблему сможет разрешить данное подробное руководство по прохождению некоторых миссий. Итак, в путь!

Выбор персонажа.

Игра начинается с самой что ни на есть важной вещи, а именно выбора персонажа. Еще бы, ведь именно с ним вам придется проделать нелегкий путь до конца игры, перебить всех монстров и уничтожить главного негодяя!

Надя

(Nadia) — представительница прекрасного пола (как это ни трудно догадаться по ее имени), продолжающая традиции небезызвестной Лары Крофт. Действительно, она унаследовала от знаменитой героини из Tomb Raider все основные ее качества: и ловкость, и быстроту действий, и скорость реакции.

Природная гибкость Нади обеспечивает выполнение достаточно сложных приемов, но вместе с тем она не отличается особенной силой, и в борьбе с большими монстрами следует использовать несколько замысловатую тактику. Самые разнообразные мечи — основное ее оружие.

Игнатиус Блэквард

(Ignatius Blackward) — рыцарь, проводящий жизнь в сражениях со Злом. Бои закалили его характер и сделали весьма опасным противником для пособников дьявола. Его более медленное передвижение — это не отсутствие сил, а сознание своего собственного превосходства.



Какого персонажа выбрать? Вопрос глупо-принципиальный, но все же это дело вкуса. Поэтому прежде чем приступить к серьезной игре, попробуйте обоих героев. В самом процессе игры их поменять нельзя.

Описания монстров.

>>> Зомби.

Этот парень самый упорный из всех, с кем вам придется встретиться в дальнейшем. Представьте, несколько сильных ударов — и зомби лежит на полу и не подает никаких признаков своей загробной жизни. А через несколько мгновений это чудо вновь встает и, как ни в чем не бывало, продолжает свои попытки умерщвления главного героя. Отсечение головы тоже ничего не дает — зомби голова не нужна, он прекрасно обходится без нее. Вообще, для борьбы против этого монстра существует несколько приемов. Во-первых, он оказывается в недвижимом состоянии после двух успешных сражений в вашу пользу. Но наиболее эффектный прием — это безусловно отделение верхней половины туловища от нижней. После этого зомби уже не встанет. Несмотря на то, что они слабы, время от времени эти монстры способны причинить множество неприятностей. Во многом благодаря неожиданной скорости нанесения ударов головой. Поэтому не стоит их недооценивать.

>>> Двойной зомби.

Это жуткое существо — одно из самых опасных на начальных уровнях. Две головы, огромный рост, да еще и пара когтистых лап — это вам не шутки. Между тем, он обладает сравнительно неплохим интеллектом и может не только драться, но и сооружать оригинальные ловушки. Нанесите свой удар первым — и вы выйдете из борьбы победителем. Если все же вы опоздали, отступайте и попробуйте еще раз.

>>> Оборотень.

Большой, обросший, когтистый волк или нечто очень на волка похожее, которого научили ходить на задних лапах. Между тем, он заставит вас не раз вздрогнуть в процессе игры из-за дурацкой привычки очень быстро нападать, не давая времени даже для того, чтобы отступить. Чтобы успешно с ним бороться, необходимо обладать крепкими нервами и просто быть готовым к неожиданному нападению. Бейте его до упора, пока он

не свалится на землю. Оборотень сможет причинить вам неприятности только в том случае, если вы нанесете неточный удар или зазеваетесь хотя бы на минуту. Но уж если он начнет бить, то так просто он ни за что не отвяжется...

>>> Серый Демон.

Крылатые твари не только притворяются каменными изваяниями, но и плюются огнем, что не очень приятно для вашего героя. Очень плохо также то, что они предпочитают не атаковать вблизи и пытаются отлететь подальше. Обычно они нападают группами, и расправиться с ними можно только быстрыми и целенаправленными действиями.

>>> Докеры.

Представьте себе каменную глыбу, которая вдобавок очень подвижна, быстра и глупа. Справиться с докерами было бы невозможно, если бы не их единственный недостаток — размер. Постарайтесь нанести удар первым и тогда бейте его секунд 20-30. Дело в том, что проверить убили вы его или нет, ничем не рискуя, невозможно, за исключением весьма непростого определения, о котором рассказано ниже, поэтому лучше бить его несколько лишних секунд.

Для его уничтожения также прекрасно подходит факел, который способен живо усмирить монстра безо всякого вреда для вас.

>>> Монстр из Темзы.

Очень страшный, очень вредный, но очень ограниченный в возможностях передвижения, этот монстр не так уж опасен, как может показаться на первый взгляд. Поскольку передвигаться по суше он не может, используйте свое преимущество. Можно, например, попробовать уничтожить его из дистанционного оружия, хотя если вы уверены в своих силах, можно подойти поближе и вступить в контактный бой (только не свалитесь в воду, а не то битва закончится в считанные секунды).

>>> Насекомое.

Жуткий монстр, если не быть к нему готовым. Уровень повреждения, который он может нанести вашему персонажу, очень велик, тем более что сделать в момент, когда он вас бьет, вы ничего не можете. Поэтому приложите все свои усилия, чтобы быть первым и уничтожить эту тварь всего несколькими ударами.

>>> Смертоносный дух.

Хвостатая, крылатая тварь. Воздух — это их стихия, и в полетах никто с ними сравниться не может. Ловкие виражи и предпочтение атаки сзади делает ее практически

ки неуязвимым противником. Только быстрыми и ловкими действиями можно добиться их уничтожения.

>>> Пауки.

Восьминогие красавцы больше всего любят неожиданность. Поэтому если вдруг с потолка что-то упадет безо всяких предупреждений, то знайте — это паук.

>>> Безликий мужик.

Убийцы с внушительного вида ножами предпочитают до поры до времени сидеть в тени, в оконных или дверных проемах. Своей жизнедеятельностью они могут сравниться с зомби, поэтому лучше всего не оставлять их не порубленными на мелкие кусочки.

>>> Гарголия.

Ее очень сложно убить. Но на самом деле у гарголии есть одно уязвимое место. Несмотря на то что она практически полностью равнодушна к пламени, ее можно усмирить замораживателем, который желательно сохранять как раз для таких нежелательных ситуаций.

>>> Крысы.

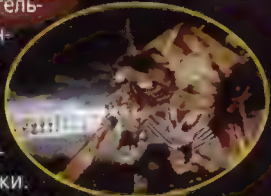
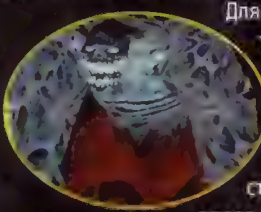
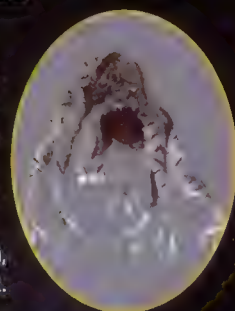
Крысы они и есть. Быстрые, мерзкие и противные, они стараются нападать в больших количествах, и как правило, с ними бывает тяжело справиться. Попробуйте использовать на них какой-нибудь вид дистанционной атаки, ну а если рядом есть бочка с порохом, считайте, что вам крупно повезло.

>>> Собака из Ада.

Огонь — основное ее оружие, и нельзя сказать, что она плохо его использует. Для борьбы с ними вам нужно разработать особую тактику, в частности, научиться ходить боком. Идеальный вариант их уничтожения — прижать к стене и несколько раз ударить. Факелы и замораживатели на собак не действуют, поэтому я бы рекомендовал воспользоваться пистолетами.

>>> Красные Демоны.

Летающие бесы обладают очень скверным характером. Обычно они показываются тогда, когда вы заняты борьбой с другими существами, и стараются попасть по вас огнем. В то же время вы



не можете отвлекаться на них до уничтожения своей основной цели, потому что иначе с совершенной точностью можно прогнозировать вашу смерть

>>> Канализационный Змей.

К счастью, с этим пятиголовым чудовищем вам придется встретиться в игре лишь один раз. Первый босс уровней в Nightmare Creatures.



>>> Снежный человек.

Жуткий монстр огромных размеров, который любит швыряться снегом. Второй босс в игре.

>>> Жозе Мануэль.

Этот недодемон пользуется ножами и, надо сказать, пользуется ими очень хорошо. Третий босс уровней, гроза улиц Лондона.



>>> Адам Кроули.

А вот и первопричина всех бед! Когда-то уважаемый ученый Кроули увлекся Магией Зла, которая сделала его фактически неуязвимым противником. В процессе игры вы будете видеть его много раз, но встретиться лицом к лицу сможете только в самом конце. Его уничтожение символизирует финал Nightmare Creatures.



>>> Оружие и предметы.

Золотой энергетический шар:

Восстанавливает некоторую часть жизненной энергии.

Красный энергетический шар:

Полностью восстанавливает жизненную энергию.

Пистолет:

Прекрасное оружие, боеприпасы для которого следует экономить и использовать только в случае крайней необходимости. Например, для уничтожения Собак из Ада и Гарголий.

Автомат:

Неизвестно, как это оружие попало во времена действий, но, тем не менее, им можно прекрасно отстреливаться, когда попадаешь в окружение многочисленных мелких врагов.

Мина:

Взрывается при приближении монстров. Рекомендуется использовать в дверных проемах или узких тоннелях, где вероятность появления врага намного больше.

Бутылка с газом:

Если вы предпочитаете не сталкиваться с врагами вплотную, смело используйте этот предмет. Монстры не смогут обнаружить вас, пока не рассеется дым.

Замораживатель:

Замораживает врагов, после чего не составит никакого труда подойти и добить их повким ударом. К сожалению, совершенно бесполезен против Собак из Ада.

Шоковая волна:

Функционально ничем не отличается от бутылки с газом, но демонстрирует большее количество световых эффектов.

Факелы:

Прекрасный способ усмирить некоторых монстров, но не имеет никакого действия против Собак из Ада и Гарголий.

Динамит:

По характеру действий несколько напоминает мину, но обладает огромной взрывной силой, которая уничтожит всех монстров, находящихся поблизости.

Берсеркер:

Вот это вещь! Превращает вашего героя в неуязвимого маньяка, который способен выносить большинство монстров буквально за один-два удара.

Двигатель Хаоса:

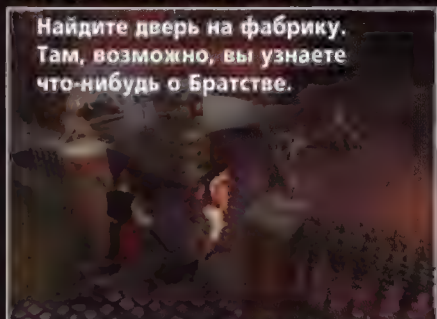
Абсолютное оружие во всех отношениях. Бросьте его в скопление врагов и развлекайтесь удивительным зрелищем — выяснением отношений между монстрами. Поверьте, очень интересная картина!

>>> Управление.

Start	Начало игры.
Select	Выбор.
Стрелка вверх	Идти вперед.
Стрелка вниз	Прыжок назад.
Стрелка влево	Повернуться налево.
Стрелка вправо	Повернуться направо.
R2	Использовать объект.
L2 + стрелка влево	Следующий объект.
L2 + стрелка вправо	Предыдущий объект.
Стрелка вверх + треугольник	Прыгать.
Квадрат	Использовать оружие.
O	Защищаться.
X	Удар.
L1	Скольжение влево.
R1	Скольжение вправо.
L1 + стрелка влево	Идти боком влево.
R1 + стрелка вправо	Идти боком вправо.
L1 + R1 + стрелка вверх	Медленное передвижение.
Start, Quit	Выход.

>>> Глава Первая: «ЧЕЛСИ».

Начните игру оригинально. Не обращая внимания на зомби впереди, повернитесь назад, бегите к дому и откройте дверь. Убейте зомби и разбейте ящик, где вы найдете Красный Энергетический Шар. Теперь



Найдите дверь на фабрику. Там, возможно, вы узнаете что-нибудь о Братстве.

развернитесь и бегите за ворота. Там убейте монстра, в ящиках, расположенных справа, найдите Золотой Энергетический Шар.

Бегите вперед к воротам. Пока они закрыты, и нужно найти рычаг, который их откроет. Поверните направо и убейте выпрыгнувшего оборотня. Зайдите в помещение и расправьтесь с зомби. В дальнем углу комнаты есть рычаг. Подойдите и нажмите его. Вам покажут, как в другом углу открылась секретная дверь и оттуда выскочил оборотень. Быстро повернитесь направо и подготовьтесь к его атаке. Уничтожив его,



идите в открывшуюся комнату. Справа возьмите пистолет, а слева — Золотой Энергетический Шар. Пройдите в конец коридора и нажмите рычаг. Теперь ворота открыты, и путь свободен.

Выбирайтесь из здания и идите вперед. Рассеките зомби пополам и не мешкая отпрыгивайте назад, иначе оборотень, сидевший до этого на столбе, спрыгнет прямо вам на голову. Убейте его и идите вперед. Впереди вы обнаружите еще одни ворота с бочкой пороха. Отойдите на безопасное расстояние и стрельните по бочке, взрыв которой распахнет ворота. Ура! Путь на



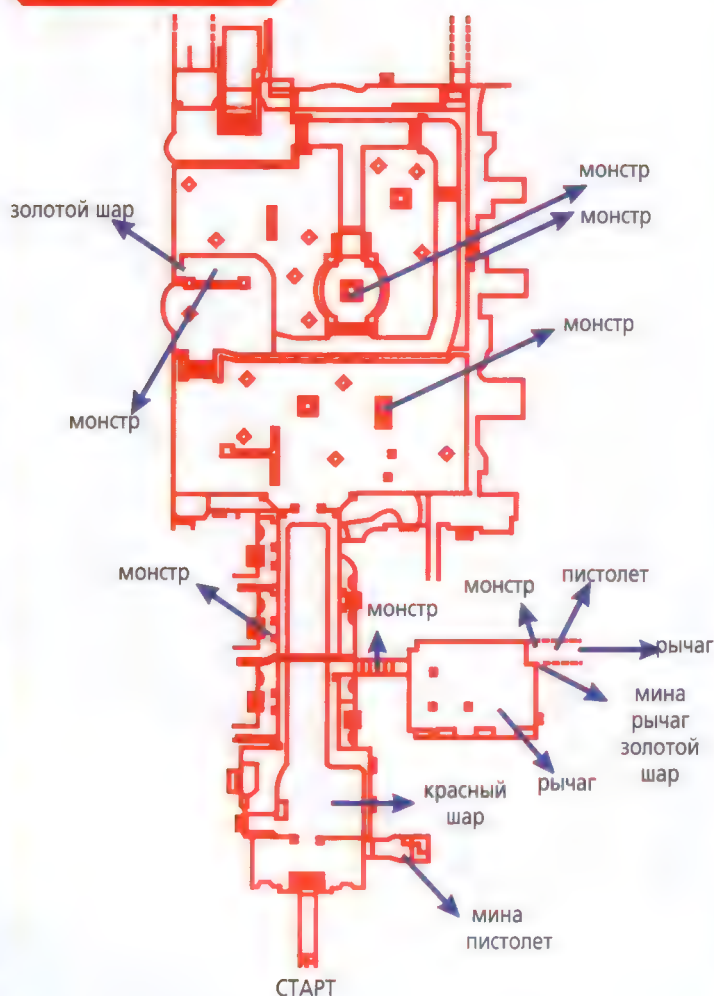


кладбище открыт! Радостно бежим туда и поворачиваем направо — там вдоль кладбищенской ограды бродит унылый зомби. Убейте его и пройдите чуть дальше.

Вам посчастливится наблюдать уникальную картину — покойника, вылезающего из своей могилы. Уничтожьте зомби его, иначе в могилу ляжете вы. Слева прибежит оборотень, которого также следует убить. Бегите в дальний угол кладбища. За стеной сзади вас стоит зомби. Хотите — убейте его, не хотите — идите дальше вниз по ступенькам. Справа еще один зомби, которо-



Карта «Челси».



го должна постигнуть печальная участь его собратьев. Поверните налево и бегите за стену.

Не пугайтесь, это был еще один зомби, на этот раз двойной. Убили — получите в награду Золотой Энергетический Шар.

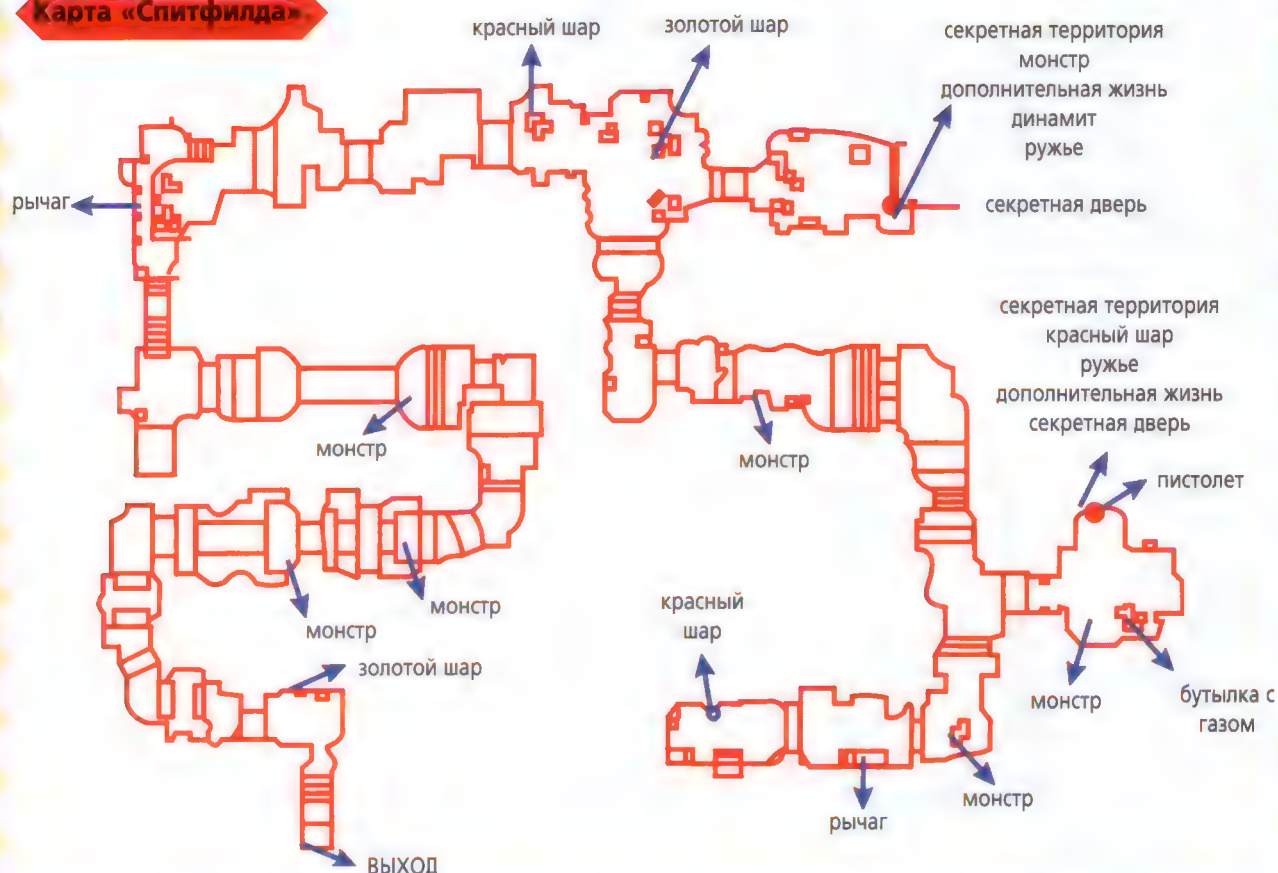
Выходите обратно на дорогу. Идите назад и бегите прямо по дороге, минуя поворот налево. В конце дорога сворачивает налево, поверните туда и вы. Рассеките пополам зомби, убейте двойного. Поверните налево еще раз. Убейте ожившего Серого

Демона и двойного зомби. Потом еще двух Серых Демонов. (Действуйте быстро — на этом этапе можно потерять много жизненных сил). В конце путь будет преграждать последний зомби на этом уровне. Когда ему наступит конец, спускайтесь вниз и бегите к двери с надписью. Первый уровень пройден.

>>> Глава вторая: «СПИТФИЛД».

Справа — ящик с Красным Энергетическим Шаром. Ящик разбейте, шар возьмите (главное не перепутать). Впереди за сгнившим забором бродит двойной зомби. Дождитесь того момента, когда он будет подальше, подойдите к забору и сломайте его. Потом убейте двойного зомби и одинарного... простите, обыкновенного. Поверните назад: в одном из ящиков лежит Золотой Энергетический Шар. Идите дальше по аллее. Поверните направо, откуда вышел зомби. Впереди будет деревянный

Карта «Спитфилда»



забор, который разлетится на мелкие кусочки после мощного удара двойного зомби. Возьмите бутылку с газом в одном из ящиков, а в окне напротив — пистолет (естественно окно нужно разбить).

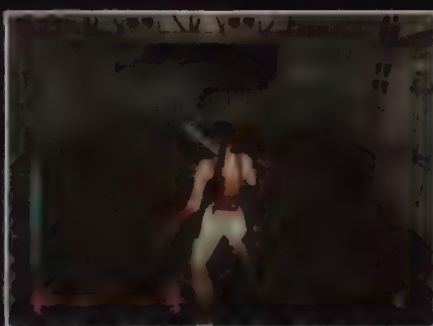
Бегите, следуя направлениям ручейка помоев, к арке, заросшей кустами. Разрубите кусты и идите дальше. В секретной комнате возьмите все полезные вещи, которые найдете: Красный Энергетический Шар, Автомат и Жизнь. Возвращайтесь через арку в место сражения с двойным зомби и выхо-

Фабрика очищена. Но записка, приколотая к двери, сообщает о секретном совещании в Спитфилде.



дите на большую улицу, с которой вы, собственно, и пришли. Поверните направо и бегите вперед.

Огромный Докер прошибет деревянную стену. К таким неожиданным атакам нужно быть всегда готовым. Бейте его и время от времени смотрите на синий индикатор слева, с помощью кото-

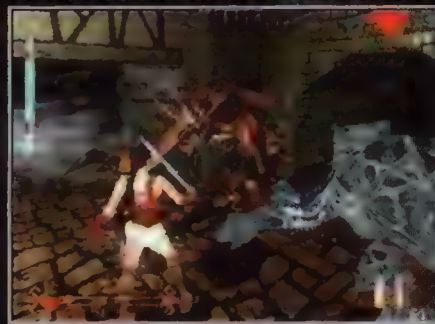


рого можно всегда узнать, убили вы монстра или нет. Иначе может получиться так, что вы минут десять били мертвого Докера. Идите дальше. Небольшая деревянная перегородка разлетается на мелкие кусочки от удара зомби. Пополам его! Вторая деревянная перегородка тоже не выдерживает напора второго зомби. И его пополам! Впереди — нагромождение ящиков. Не



подходите слишком близко, а не то вся эта машина рухнет вам на голову из-за шутника-зомби с двумя головами, который не будет долго медлить и приступит к контактному бою. Убейте его. Ящики не бейте — там все равно ничего нет.

Куча мусора, падающего с верхних этажей, может обернуться серьезной проблемой, поэтому во время отскочите назад в арку. Поверните направо — там двойной зомби вновь попытается сбросить вам на голову пару ящиков. Не допускайте этого и



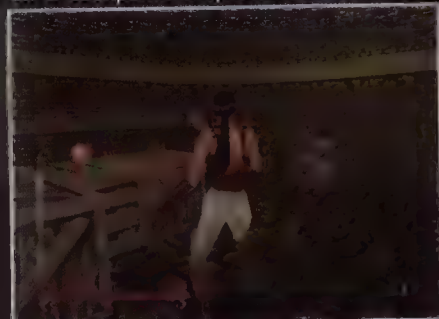
убейте его. А впереди тем временем вас дожидается Докер. Убить! Но смотрите, чтобы вам не свалилось чего-нибудь на голову.

Разбейте ящики, но прежде заберите зомби слева. В ящиках лежит Красный Энергетический Шар и Золотой Энергетический Шар. Тут-то они вам и пригодятся. Повер-

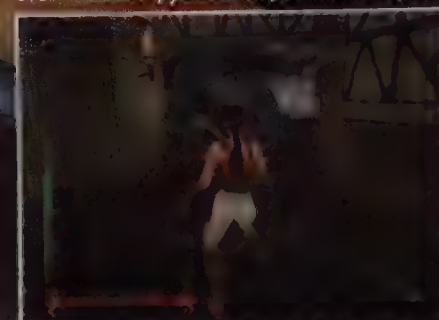


ните направо. Какой-то нервный зомби разбивает ящики впереди и начинает тут же атаковать. Смерть ему! После его уничтожения вы обнаружите, что за ним стоял двойной зомби. Убейте и его.

В правом углу на самом деле не стена, а секретный проход — хитрый и извилистый. В секретной комнате убейте двойного зомби и собирайте сокровища: дополнитель-

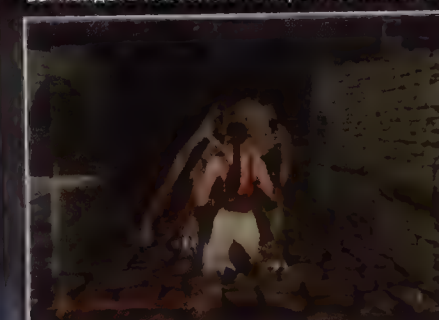


ную жизнь, мину, динамит и автомат (царская добыча!). Кстати, одно из окон там бьется, но зачем — непонятно, все равно там ничего нет. Возвращайтесь назад и идите прямо в противоположную сторону. Там, в тени от дома, вас ждет двойной зомби. Убить его легко, если прижать к стене. В этот момент рухнет деревянная перего-



родка и выпрыгивает Докер, большой и сильный. После того как вы уничтожите и его, следуйте по направлению помойного ручейка.

Убейте дальше еще двух зомби и заходите в комнату с ящиками. Ящики начинайте разбивать с левой стороны, в одном из них вы найдете пистолет. Теперь поднимайтесь



по лестнице. Вашему взгляду откроется чудная картина: прямо перед вами бочки с порохом, за ними пара ящиков, за ними двойной зомби. Что делать? Разумеется, стрелять. Доставайте пистолет, стреляйте по бочкам, уничтожайте стену из ящиков и двойного зомби. Идите вперед. Нажмите на рычаг, и за деревянным забором поднимутся ворота. Разбейте деревянный забор



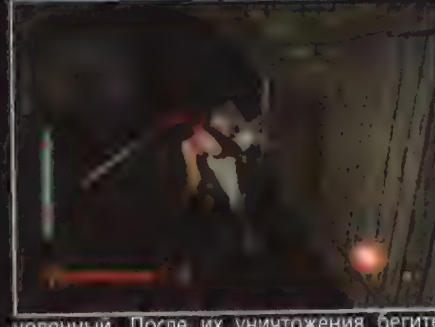
и бегите в ворота. Там вас ждет Докер. Уничтожив его, пройдите вперед.

Прямо перед вами рухнут бревна и перегородят один из свободных проходов. В другом проходе (слева) вы встретите зомби. Еще через несколько шагов вам придется встретиться с двойным зомби. Как только уничтожите его, выпрыгнет Докер (во



время этих сражений не забывайте лечиться энергетическими шарами). Убейте гада и продолжайте путь.

В конце коридора предстоит встретиться еще с двумя зомби. Убейте их и не забудьте поднять то, что один из них оставит после своей смерти. На маленькой площадке вас будут ждать два зомби — двойной и обыч-



новый. После их уничтожения бегите дальше. Впереди дорогу преграждает стена из ящиков. Как только вы приблизитесь к ней, зомби с обратной стороны попытается обрушить ее вам на голову. Убейте его и не забудьте подобрать предмет, который он оставит.

Прямо перед вашим носом взрывается мост через Темзу. Для тех, кто не знает,



сообщаю: Темза — это такой маленький ручеек в Лондоне, через который можно легко перепрыгнуть и в котором также легко можно утонуть. Следовательно, надо Темзу перепрыгнуть, чтобы, соответственно, не утонуть. Разбегитесь и прыгайте. На том берегу вас ждет не дожидается двойной зомби. Будьте крайне осторожны, так как он, по



всей вероятности, попытается столкнуть вас в воду. Попытайтесь зайти за него и тогда приступайте непосредственно к процессу умерщвления твари. Не стоит сталкивать в воду и его, так как тогда, возможно, и вы не сможете удержаться на берегу. Когда убьете двойного зомби, подберите его предмет.

Пересекайте еще один мост. Посмотрите-ка, да это же Адам Кроули убегает от вас! Вперед! За ним! Но будьте осторожны. Перепрыгните через еще один мост, сверните налево, прыгните еще раз. Убейте двойного зомби и продолжайте преследование. В следующей комнате поверните налево и возьмите Золотой Энергетический Шар. Поверните направо и бегите прямо в конец коридора. Сохранитесь и продолжайте игру.

>>> Глава Третья: «ЗМЕЙ ИЗ КАНАЛИЗАЦИИ».

Первый босс уровня. Придется хорошенько потрудиться, чтобы справиться с ним — поверьте, это непросто. Во многом уничтожение Канализационного Змея зависит от удачи, поэтому вполне вероятно то, что вам не раз следует попробовать свои



силы в надежде на лучший результат. Итак, огромный пятиголовый Змей — огнедышащее. Каждое его попадание может быть смертельным, поэтому его огня следует опасаться, как огня (простите за каламбур). Прежде всего внимательно изучите положение Канализационного Змея и его атаки (ваша начальная позиция абсолютно безо-



пасна). Вы должны заметить пять больших столбов, подпирающих неизвестно что. Кстати, Змей обжигает пространство исключительно вокруг них. Совершенно логичными действиями следует считать уничтожение именно этих столбов.

Подходите к каждому из столбов и бейте по нему, но делайте это только тогда, когда



Змей занят другими столбами. Каждый раз после уничтожения очередного столба на голову монстра будут падать груды камней. После того как все пять столбов будут уничтожены, займите оборонительную позицию — битва еще не закончена. Змей попытается укусить вас, из лужи вылезет зомби. На последнего не обращайте внимания, он здесь вообще не при чем. После трех атак босса бейте его до тех пор, пока

он не помрет (это займет достаточно много времени). После его смерти не забудьте сохраниться и переходите на следующий уровень.

>>> Глава Четвертая: «ТОННЕЛИ ПОД ТЕМЗОЙ».

Комба Нади для уровня:

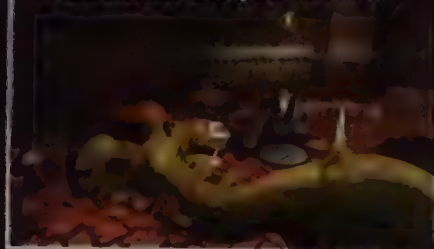
квадрат, квадрат, треугольник, X

Комба Игнатиуса для уровня:

квадрат, квадрат, X, квадрат

Добро пожаловать в мир подземной сырости, канализационных труб и темных лабиринтов. Начнем с приятного: повернитесь и возьмите Красный Энергетический Шар, который лежит в нише на стене. Осторожно идите вперед по тоннелю. Сверху

Адам Кроули спускается в подземелье. Следуйте за ним!



начнут падать камни, отскачите, подождите и продолжайте свой путь. Убейте огромное насекомое как можно быстрее, иначе вы заплатите за свою медлительность здоровьем. Толкните тележку со взрывчаткой к стене из ящиков, когда стена взорвется, и идите дальше. Чуть дальше слева от вас рухнут старые деревянные стены, оттуда выпрыгнет Докер. Попробуйте уничтожить его с помощью комбы и бегите дальше по тоннелю.



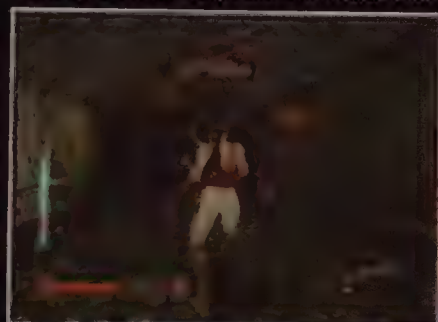
Впереди вновь обрушится потолок и выскочит насекомое. Быстро убейте его и продолжайте идти вперед. (Если вам сложно убить насекомое в контактом бою, пользуйтесь пистолетами.) Чуть дальше вы увидите еще несколько деревянных дверей, из которых опять выскочит Докер. Убейте его



и возьмите из его убежища Красный Энергетический Шар и пистолет. В конце тоннеля на вас нападет насекомое. За его убийство вы получите награду — какой-нибудь предмет, который он оставит после себя.

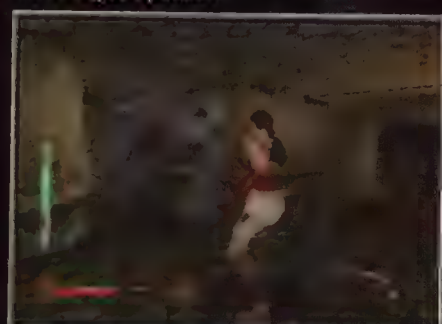
Справа — тупик, поэтому бегите налево. Через несколько шагов вы обнаружите ящики, но радоваться пока рано — огромный Докер рушит стену и выпрыгивает в тоннель во всей своей красе. Только после его уничтожения вы сможете достать бутылку с газом из ящика. Даже не пытайтесь проникнуть в место обитания Докера — то ли оно заколдовано, то ли там просто нечего делать, но залезть туда не удастся.

Впереди тоннель забит досками — бегите направо. Там в огромном колодце сидит



Монстр из Темзы. Прежде чем вступить с ним в поединок, возьмите пистолет, лежащий на каменной полке слева. Затем тихонько стреляйте в направлении монстра. Кошмар какой! Вы ведь только нажали на курок. Один раз. Может быть, такое произошло из-за множества бочек с порохом, которыми был окружен Монстр из Темзы? Так или иначе продолжайте свой путь. Но только не вперед.

Жуткий взрыв уничтожил стены слева, открыв небольшую комнату, заполненную разноразличными сувенирами. Опасайтесь насекомых, пока вы заняты собиранием бонусов. Итак, вы должны найти мину, два пистолета, Красный Энергетический Шар и два Золотых Энергетических Шара. Кроме того, одно из насекомых тоже оставит какой-нибудь предмет.

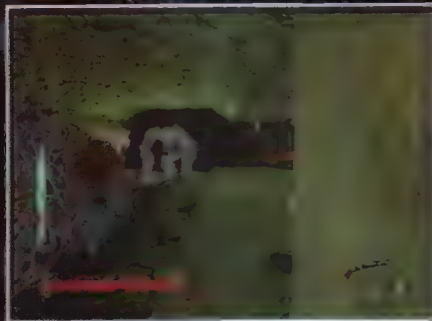




В конце этой гостеприимной пещеры ступеньки ведут вниз — на другую сторону колодца. Спускайтесь и поверните налево. Там вы обнаружите Докера. После того как Докер стукнет кулаком по полу, отбегайте назад, иначе вам по макушке может попасть какой-нибудь камень. Затем атакуйте его.

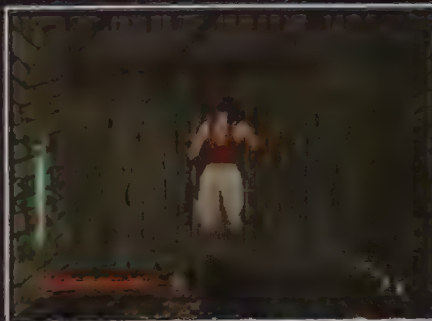


Бегите до конца этого тоннеля. Направо тупик, но там на одном из ящиков лежит Золотой Энергетический Шар. Заберите его и бегите назад. Сразу два Докера сломают деревянную перегородку и атакуют вас. Кстати, у одного из них есть какой-то предмет, так что это лишний стимул, чтобы их прикончить. Как их уничтожить? Тактика следующая: старайтесь, чтобы один из Докеров был всегда за спиной у другого. Тогда они не смогут оба бить вас одновременно.



Зайдите в комнату и начните обходить ее, начиная справа. В первом же углу вы обнаружите секретный проход. Осторожно — сверху падают камни! В следующей секретной комнате опять держитесь правой стороны. В одном из углов вы обнаружите рычаг. Дерните его, и тогда откроется какая-то комната, пока еще вам неизвестная. (Передвигайтесь по комнате очень медленно, так как мимо рычага можно запросто пройти мимо, если бежать).

Бегите через дверной проем около рычага. Разбейте ящик слева от вас. Есть там что-нибудь? Нет? Ну и ладно. Поднимайтесь по ступенькам и проходите в следующую комнату. В центре должен лежать внушительно-го вида ящик, из которого выпрыгнет До-



кер. Убейте его и собирайте урожай, на этот раз состоящий из дополнительной жизни, динамита, пулемета и шоковой волны. Взяв все это, возвращайтесь в комнату с рычагом. Держитесь правой стены, и вы попадете в длинный коридор. Слева будет загороженный проход в комнату, откуда раньше выскочили два Докера. Делать там нечего, поэтому бегите вперед.

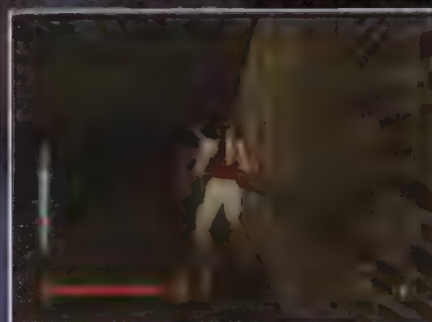
Убейте Докера, возьмите его предмет. Откройте ящик и возьмите пистолет, но будьте осторожны — рядом бочка с порохом. Повернитесь назад и бегите в коридор направо. Еще один коридор покажется слева, на этот раз заполненный водой. Смело шагайте в воду — неглубоко — и идите вперед. Осторожней — где-то чуть дальше рухнет потолок!

В конце вы увидите загороженный проход направо с бочкой пороха и стеной из



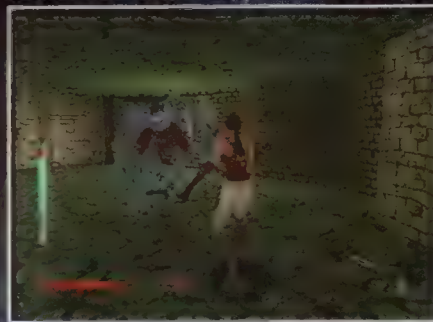
ящиков. Стрелять по бочке вовсе не обязательно и вообще делать в этом проходе нечего, тем более что попасть туда невозможно. Впереди окажется комната с двумя крайне противными насекомыми. Убейте их и возьмите один предмет, который останется около одного из трупов.

Выходите из комнаты через другой проход, по пути уничтожив еще одно насекомое. В конце коридора приветливо машет щупальцами Монстр из Темзы. Бросьте ему в морду динамит. Осторожно идите влево и прыгайте на деревянные мостки. Потом поверните налево и прыгайте на каменный пол. Убейте Докера, охраняющего рычаг, и потяните за рычаг. Идите обратно, вновь



прыгайте на деревянную платформу, а затем на каменный пол, в то место, откуда вы начинали свое надводное путешествие.

Небольшое лирическое отступление. Представьте себе, как обидно, когда вы прошли большую часть уровня, осталось совсем немного, и вдруг из-за некоторой



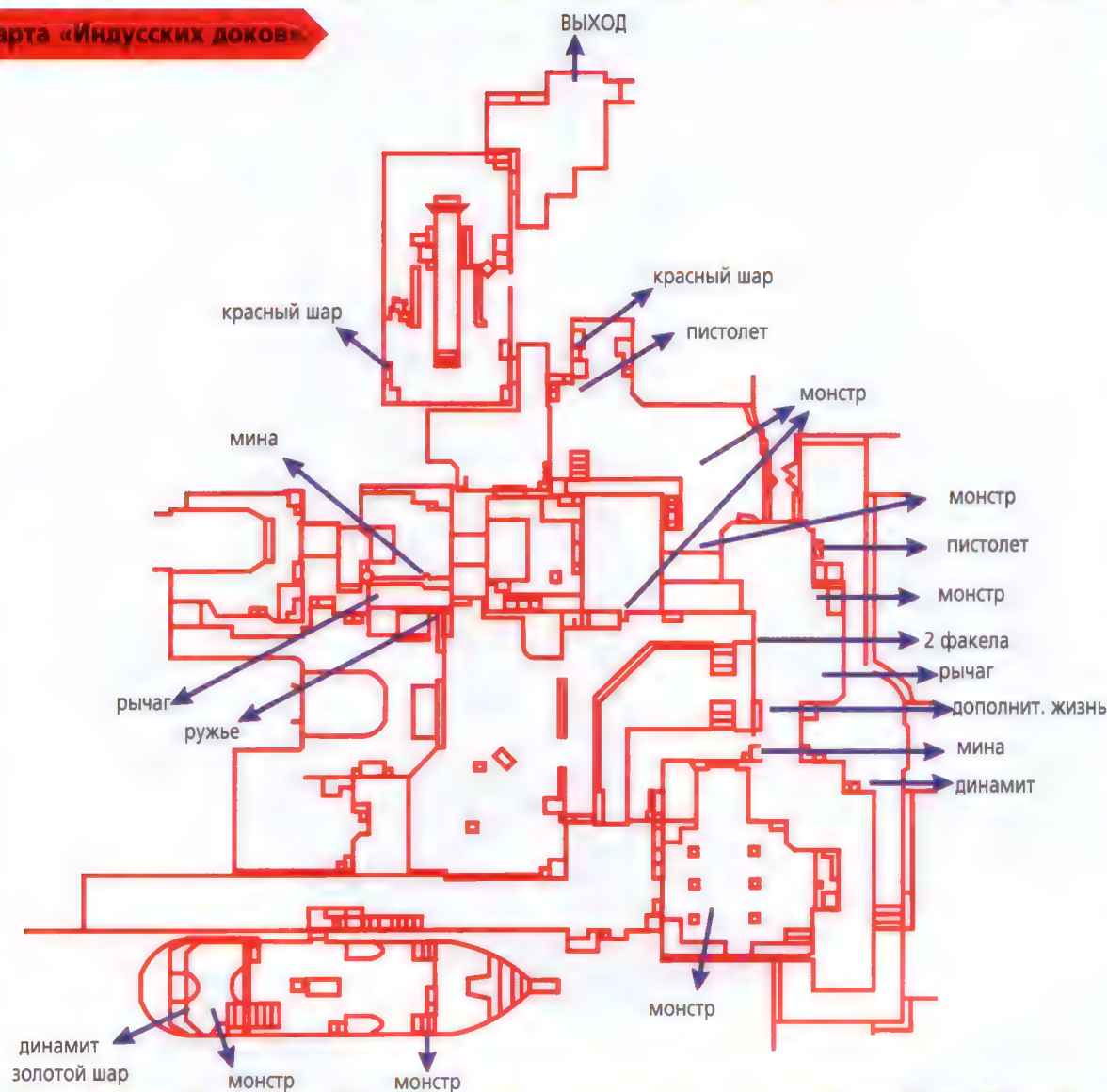
приторможенности игры вы падаете в воду и теряете свою последнюю жизнь. Это очень неприятно и происходит не по вине игрока. Но не стоит из-за этого стучать геймпадом по полу, трясти телевизор и орать на близких, которые вообще ни в чем не виноваты. Поберегите свои нервы и послушайте несколько советов, которые, возможно, вам помогут. Во-первых, потренируйтесь. Просто прыгайте на любом доступном вам уровне из самых разных точек, особенно обращая внимание при этом на



поведение камеры. Именно она, кстати, в большинстве случаев — виновница этих бед. Во-вторых, существует небольшая тонкость, связанная с управлением. После того как ваш персонаж оторвался от земли, то есть совершил уже половину прыжка, убери-те палец с кнопки «стрелка вверх». Прыжок окажется более точным и безопасным.

Продолжим наше повествование. Подойдите к краю колодца, где ранее сидел Монстр из Темзы, и прыгните вперед. Повернитесь налево и прыгните еще раз на плавающую доску. Идите направо и посмотрите на плавающие бочки с порохом, надеюсь, еще не отсыревшим. За бочками очередной Монстр из Темзы. Что нужно сделать? Правильно, стрелять.

Карта «Индусских доков»



Кстати, берегите боеприпасы, иначе в самый нужный момент вы окажетесь перед лицом неминуемой смерти.

Прыгните на платформу справа. Пристрелите насекомое, если есть пистолет, подберите предмет, оставшийся после него. Снова прыгайте в том же направлении на следующую платформу. Оттуда прыгайте в тоннель и разбейте деревянную перегородку. Там вы найдете Красный Энергетический Шар и дополнительную жизнь. Возьмите их и возвращайтесь на плавающую платформу. Поверните направо и вновь прыгайте. Пристрелите еще одно насекомое и подберите предмет.

Бегите прямо, в коридор. Медленно приблизьтесь к дверному проему — на голову в очередной раз посыпется какой-то мусор. Убейте очередное насекомое и бегите по мосту через небольшой пруд.

На другой стороне бегите в един-

ственный коридор, в котором придется расправиться с последним на этом уровне насекомым. Продолжайте идти, пока не достигнете двух ворот. Это конец уровня. Сохранитесь и продолжайте играть.

>>> Глава Пятая: «ИНДУССКИЕ ДОКИ».

Комба для Нади:

квадрат, треугольник + O

Комба для Игнатиуса:

Квадрат, X, Квадрат, O + треугольник

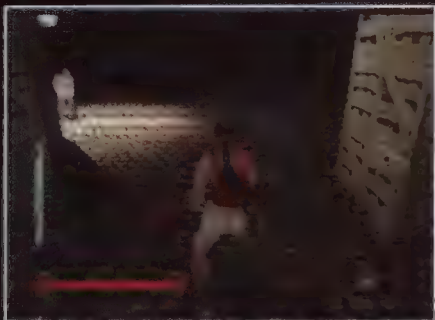
Уровень начинается с того, что слева от вас бродит зомби. Убейте его и принимайтесь за ящики в этой комнате. Вы должны найти два пистолета и Красный Энергетический Шар. Впереди своей печальной участи ждут еще два зомби. Идите в дверной проем налево, прыгайте через небольшую дощатую перегородку и посмотрите на Монстра из Темзы. Насмотрелись? Теперь

стреляйте. Возьмите пистолет из ящика, который пригодится для следующего обитателя вод Темзы.

За железной дверью стоит зомби, очевидно не догадывавшийся о том, что двери можно открывать. И поделом ему. Взмах стали — ноги в одном углу, туловище в другом. Вернитесь назад, перепрыгните через перегородку и прыгните на выступ, пробегите вперед и прыгните на верхушку. По-

Умиравший от ран мужчина из последних сил простонал «Бар Морской Волк... Абрам Грейстоун...» Найдите бар «Морской Волк».





верните налево и войдите в дверь. За этим тут же следует быстрая атака зомби, затем справа рушатся ящики и оттуда выпрыгивает Докер, как всегда голодный и злой. Убейте эту парочку и возьмите дополнительную жизнь, факел и предмет, оставленный Докером.

Нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь. За дверью поверните направо и продолжайте идти. В следующей комнате из тени



неожиданно покажется Докер. Убейте его и продолжайте идти вперед. В углу справа возьмите из ящика динамит. Впереди сидит Монстр из Темзы. Стреляйте и продолжайте свой путь.

Обратите внимание на бочки наверху. Так и хочется подойти к ним и выяснить, почему это они там лежат. Не советую, потому что на самом деле это не простые бочки, а очень вредные и опасные. То бишь это



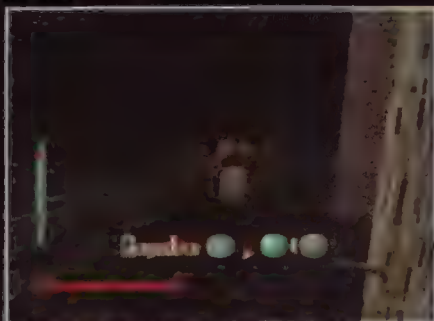
ловушка. Пускай себе катятся мимо вас, и чем возиться с бочками, лучше заняться виновником, учинившим столь подлую выходку, — Докером, который вроде бы даже весело посмеивается.



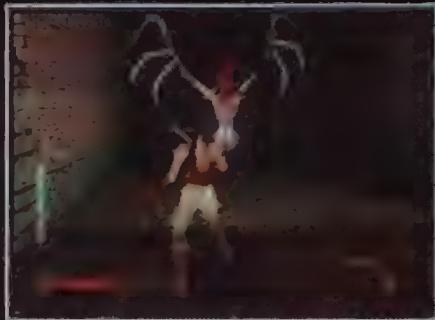
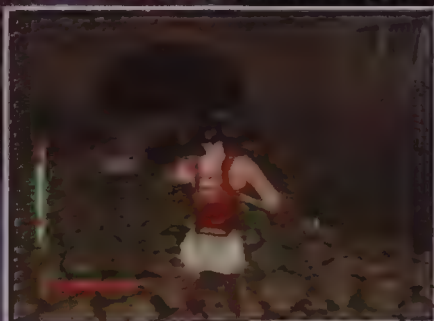
В углу поверните направо и бегите к дверям. Опасайтесь обвалов! То ли они случаются из-за землетрясений, то ли все это происки нашего закоренелого врага Адама Кроули — точно неизвестно, но уклоняться от них стоит. Кроме обвалов вас здесь ожидает еще один Докер. Убейте его и оглянитесь. Никаких предметов здесь нет, но не забудьте захватить то, что осталось от умерщвленного вами монстра.



Идите в другую дверь, соблюдая осторожность. Не исключены разные обвалы и ловушки. Разбейте перегородку справа от двери и возьмите мину. Впереди виднеется старенький мост через какой-то канал. Однако стоит только вступить ногой на мост, как вашей персоной заинтересуется такой же старенький зомби. Старенький зомби — преграда на нашем пути, поэтому идите дальше.



Справа прилетит смертоносный дух и тут же начнет атаковать. Его атака может обернуться неминуемой смертью, если не «сделать» его быстро и аккуратно. Сойдя с моста, поднимитесь вверх (обязательно увиди-



те куда) и повернитесь налево. Разбейте ящики впереди и возьмите Золотой Энергетический Шар. На первом же левом повороте вам предстоит немножко поразмышлять, какой дорогой пойти дальше: можно идти направо через ворота, а можно продолжать «держаться левой стены». Перестаньте размышлять и идите налево.

Впереди уже выстроилась целая очередь: впереди смертоносный дух, за ним наш ста-



рый приятель Докер. Убейте монстров, не нарушая очередности их построения — сначала дух, потом Докер. Чуть дальше вы сможете увидеть корабль, куда, собственно следует попасть. Поднимитесь на палубу корабля по трапу. Тут же появляется первый морячок — Докер. Справиться с ним нужно как можно быстрее, постарайтесь прижать его к стене, тогда никакие опасности вам грозить уже не будут.

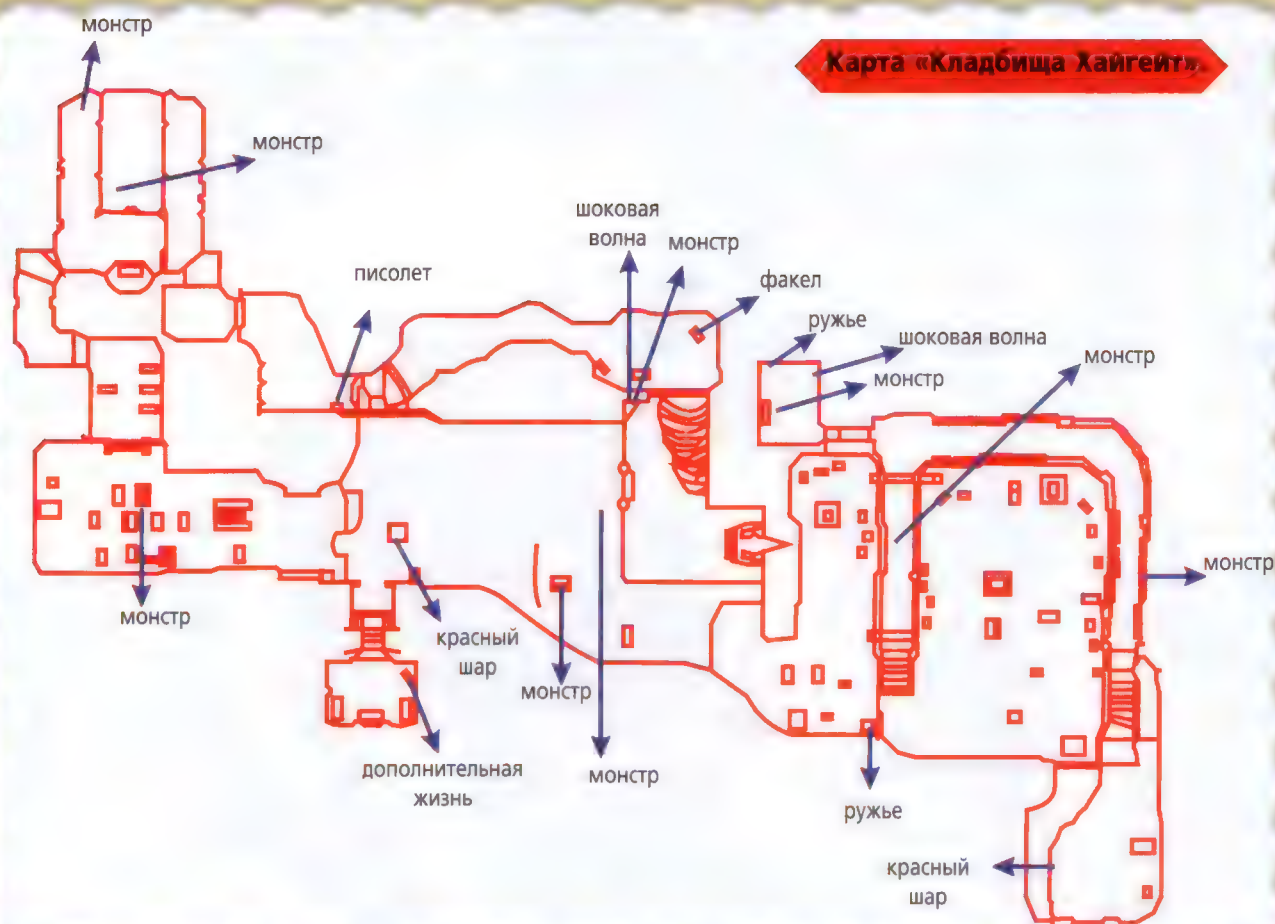


Парочка зомби не замедлит показаться. Лучше не пробегайте мимо них и сразитесь — у одного из них есть какой-то предмет. Посторонись — крок летит! Ну и жуть! Самое время отдохнуть и добить Докера, который позорно бежал. Второй Докер ждет вас чуть дальше, охраняя два Золотых Энергетических Шара и динамит. Возьмите все это, предварительно убив горе-охранника, и убегайте с корабля.

Идите налево и в конце убейте еще одного Докера. Будьте осторожны, сражаясь с ним, следите, чтобы он не столкнул вас в воду. Идите назад по направлению к кораблю, затем поверните налево (ориентируйтесь на фонарь на

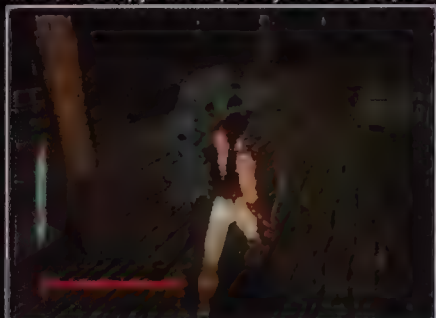


Карта «Кладбища Хайгейт»



низкой стене). Как только вы заходите во дворик, на вас с неприятным звуком бросается смертоносный дух. Убейте его и идите к Монстру из Темзы. В принципе, можно избежать неприятного прикосновения его шупалец, но я советую все же пристрелить его или закидать динамитом.

Пройдите по краю (не свалитесь в воду — это не так уж и сложно, как можно подумать) и на другой стороне убейте Докера. В



ящиках рядом найдите автомат. Если вы до сих пор не убили Монстра из Темзы из-за отсутствия боеприпасов, убейте его сейчас. Бегите вперед по аллее.

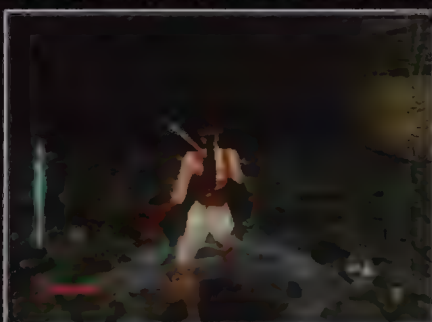
Ого, еще один «водяной»! Не слишком ли их много на один уровень? Пристрелите Монстра из Темзы, а заодно расправьтесь и с Докером, который стоит в углу.

Чуть дальше путь пересекают качающиеся маятники. Прежде чем бросаться



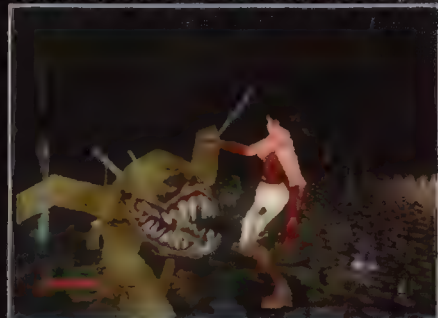
сквозь них, разбейте ящики справа и возьмите мину. Затем вычислите нужное время и прыгайте мимо маятников. (Честно говоря, я их терпеть не могу вообще ни в одной игре, хоть в Nightmare Creatures процедура прохождения «сквозь» маятники несколько упрощена: из-за случайности можно запросто потерять целую жизнь.)

Поверните налево и осмотрите непонятную штуковину впереди — это она, кстати,



издает такой грохот чуть ли не по всему уровню. Справа разбейте ящик и возьмите Золотой Энергетический Шар. Повернитесь на 180 градусов и откройте дверь в противоположной стороне. Идите вперед и в конце своего пути потяните рычаг, который поднимет ворота чуть выше. Идите назад и поверните направо.

Когда начнется обвал, отскочите и подождите, пока он не кончится. Посмотрите



— слева будут видны ворота, которые вы подняли в результате нехитрой манипуляции с рычагом. Идите туда, прямо по аллее. Затем поверните налево и откройте двери. Убейте Докера и не забудьте забрать предмет, который у него был. Впереди вы увидите маятник, но прежде чем проскочить мимо него, повернитесь налево и возьмите Красный Энергетический Шар из ящика. Мимо мертвой зоны маятника проскочит До-

кер, убейте его и осторожно идите вперед, потом поверните направо.

Вы должны попасть во дворик, в котором расположен дом со светящимися окнами. Приблизьтесь к нему, чтобы закончить уровень. Не забудьте сохраниться и продолжайте.

>>> Глава Шестая: «КЛАДБИЩЕ ХАЙГЕЙТ».

Где-то неподалеку воют волки. Начало не предвещает ничего хорошего. Внимательно осмотритесь кругом. Н-да, опять кладбище. Ну что ж, кладбище, так кладбище, главное — быть быстрым и максимально осторожным. Повернитесь налево, возьмите Красный Энергетический Шар — с ним все-таки спокойнее. Несколько дальше вы сможете

**Грейстоун подсказал вам, что нужно найти Сэмюэля Пеписа...
...который похоронен на кладбище Хайгейт.**



познакомиться с первым оборотнем, но, к сожалению, далеко не последним — они буквально наводняют этот уровень. Оборотень должен прыгнуть с низкой стены, а убить его не так уж и сложно.

Идите дальше вдоль линии склепов. Следующий оборотень выскочит где-то между третьим и четвертым склепом. Оставляйте некоторое пространство между оборотнем



и собой, когда нападает он, и, напротив, старайтесь прижимать его к стене, когда инициатива переходит в ваши руки. Продолжайте свой тоскливый путь вдоль склепов, справа — недалеко от места сражения со вторым оборотнем вы найдете пистолет.

Как только вы повернете налево, выскочит следующий оборотень. Используйте уже пресловутую систему обороны/атаки и ни-



каких проблем у вас не возникнет. В конце «склепового» пути вас ожидает жуткое зрелище. Вам предстоит увидеть, как развернется могила и оттуда выскочит оборотень. Несколько страшноватое зрелище. Но надо действовать: несколько хороших ударов навсегда уложат оборотня в могилу.

Зайдите в склеп слева, чтобы собрать полезные предметы. Вдоль стены стоят гробы, и среди них выделяется огромный черный гроб около черной стены (прямо не солюшен, а страшилка какая-то!). Как только вы зайдете в помещение, гробы с глухим треском откроются и на вас нападут самые лучшие представители нечистой силы. Помните, что главное в сражении с ними вовсе не атака и последовательное убийство монстров одного за другим, а крепкая оборона,



подкрепляемая разными Энергетическими Шарами.

Когда вы расправитесь со всеми, ударьте по одному из гробов, и тогда, как по сигналу, вылезут оставшиеся существа. Сражаться с ними лучше всего слева от большого черного гроба около выхода. Вообще-то в этих сражениях большую роль играет inventory. Без него вряд ли представляется возможным остаться живым, полуживым или хотя бы полумертвым. А наиболее эффективная вещь, которая наилучшим образом возьмает действие среди огромного количества монстров, — это бутылка с газом. После битвы соберите все предметы, оставленные убитыми монстрами, их должно быть довольно много. В одном из гробов вы должны найти шоковую волну, в другом



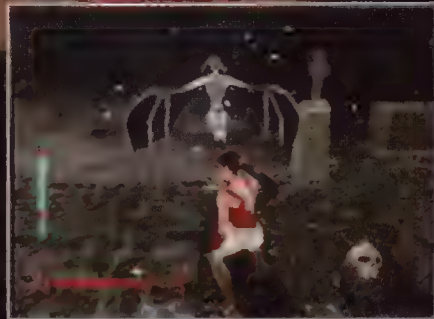
— автомат. А в большом, черном гробу, кроме выплетающей стаи летучих мышей, увы, ничего нет.

Окончательно закончив разборку здесь выйдите назад, во дворик перед могилой. Поверните направо и идите вперед. Откройте ворота, убейте зомби и заберите предмет, который он нес с собой. На лес-



тнице прямо перед вами вас атакует оборотень. Расправившись с ним, поднимайтесь вверх, поверните направо и пройдите через маленькие ворота в следующую часть кладбища. Там сразу же остановитесь, повернитесь налево и разбейте ящик, чтобы достать автомат.

В другом конце кладбища на вас нападет оборотень. Как обычно, оставляйте место

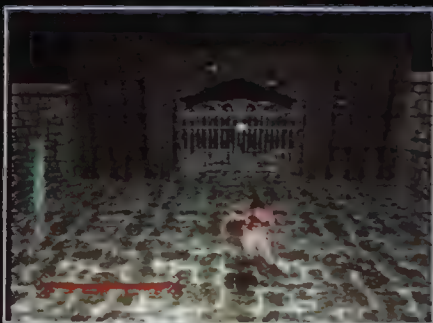


между вами во время обороны и прижимайте его к стенам. Маневры, а также использование различных статичных объектов позволит вам выйти из битвы невредимым. А это очень важно сейчас.

В одно мгновение вы замечаете Адама Кроули, который швыряет вам под ноги динамит. Как всегда, он оказывается быстрее вас. Но это только пока.

Чуть дальше на вас нападет зомби. Рассеките его пополам и возьмите предмет, который он должен оставить после себя. Но будьте крайне осторожны! Не успеют две части зомби упасть на землю, как на вас нападет смертоносный дух. Убейте его как можно быстрее.

Поверните направо. Заросли кустарников мешают дальнейшему продвижению вперед — расчистите их. В



конце кладбища на вас нападет смертоносный дух. Убейте его и возьмите Красный Энергетический Шар с могилы. Откройте ворота в заднем углу кладбища, ударив в них. Пройдите за ворота, затем поверните налево. Когда начнется обвал, отскочите назад и подождите, пока он не кончится. Затем продолжайте свой путь. Убейте зомби и оборотня, затем совершите маленький «налет» на гробы. Вы должны найти дополнительную жизнь (полагаю, сейчас она вам особенно нужна) и факел.



Выйдите из склепа и идите в другие ворота, где вас должны встретить два зомби, которые в скором времени должны образовывать четыре равноправные части. Не без вашей помощи, конечно. Из гробов кто-то постоянно улетает, не обращайте внимание, это для красоты. Какой-то совсем уж дряхлый зомби с трудом выйдет из могилы — вежливо уложите его обратно и отберите предмет. А вот смертоносный дух куда опаснее, постарайтесь расправиться с ним без лишних проблем — сейчас они вам не нужны.



Идите вверх по лестнице и все время будьте готовы к атаке смертоносного духа. Идите по каменной дорожке налево, соблюдая осторожность. Когда начнется обвал, отскочите назад, переждите и продолжайте свой путь. Идите вниз по коридору к часовне. Знайте, что впереди вас ждет оборотень, чтобы для вас он не был неприятной неожиданностью. Убейте его и идите налево.

Слева разобьется окно, и оттуда выпрыгнет оборотень. Расправьтесь с



ним и заберите предмет, который он должен оставить. У зомби, который ходит рядом, никаких предметов нет, но убить его все равно придется. Из окна вы выпрыгнуть не можете, хотя оно по крайней мере в полтора раза больше вас. Что подпеаешь, придется остаться в часовне. Продолжайте постоянно идти вдоль левой стены. Следуя этому маршруту вы не должны заблудиться, что, в принципе, не так уж и сложно в этом месте. Чуть дальше из окна выпрыгнут сразу два оборотня. Всеми возможными спо-



собами расправьтесь с ними, найдите левую стену и идите дальше.

В небольшой комнате, в которую вы должны попасть, придется сразиться с зомби. Идите к двери слева, откройте ее и выходите наружу. Во дворике уничтожьте зомби и поверните направо. Там оборотень. Его, соответственно, также нужно убить. В конце дворика вы найдете ворота, которые какой-то очевидный идиот догадался забаррикадировать бочкой с порохом. Если есть пистолет, стреляйте, если нет — откройте аякш около ворот и возьмите его оттуда.



Идите через гостеприимно распахнувшиеся ворота прямо в пещеру. Слово приветствуя вас, оттуда вылетит стая летучих мышей, сделайте им ручкой — они совершенно безвредны. А вот сказать того же о смертоносном духе, о зомби или об оборотне, которые находятся внутри, никак нельзя. С каждым из них придется поработать индивидуально и по очереди, а для того чтобы очередь была соблюдена, не нужно рваться вперед, сломя шею. Продвигай-

тесь вперед маленькими шагами, и цивилизованная беседа на высшем уровне вам гарантирована. В противном случае нападение всех трех монстров одновременно для вас может весьма печально обернуться.

Заберите предмет, который был у оборотня. Откройте гробы. В левом будет лежать факел, в правом — шоковая волна. Обернитесь назад и поднимайтесь вверх, где на вас одновременно нападут два (!) оборотня и вдобавок к ним смертоносный дух. Справиться с ними можно, только пользуясь сподручными средствами. Если таковых в наличии не имеется, то знайте, что вы где-то чего-то не подобрали или слишком много транжиридите. Пройдя столь жестокое испытание, идите в маленькое здание впереди, чтобы закончить уровень. Сохранитесь и продолжайте.

>>> Глава Седьмая:

«ХЭМПСТЕДСКАЯ ПУСТОШЬ».

Комба Нади для уровня:

X, стрелка вверх + X

Комба Игнатиуса для уровня:

квадрат, треугольник, X

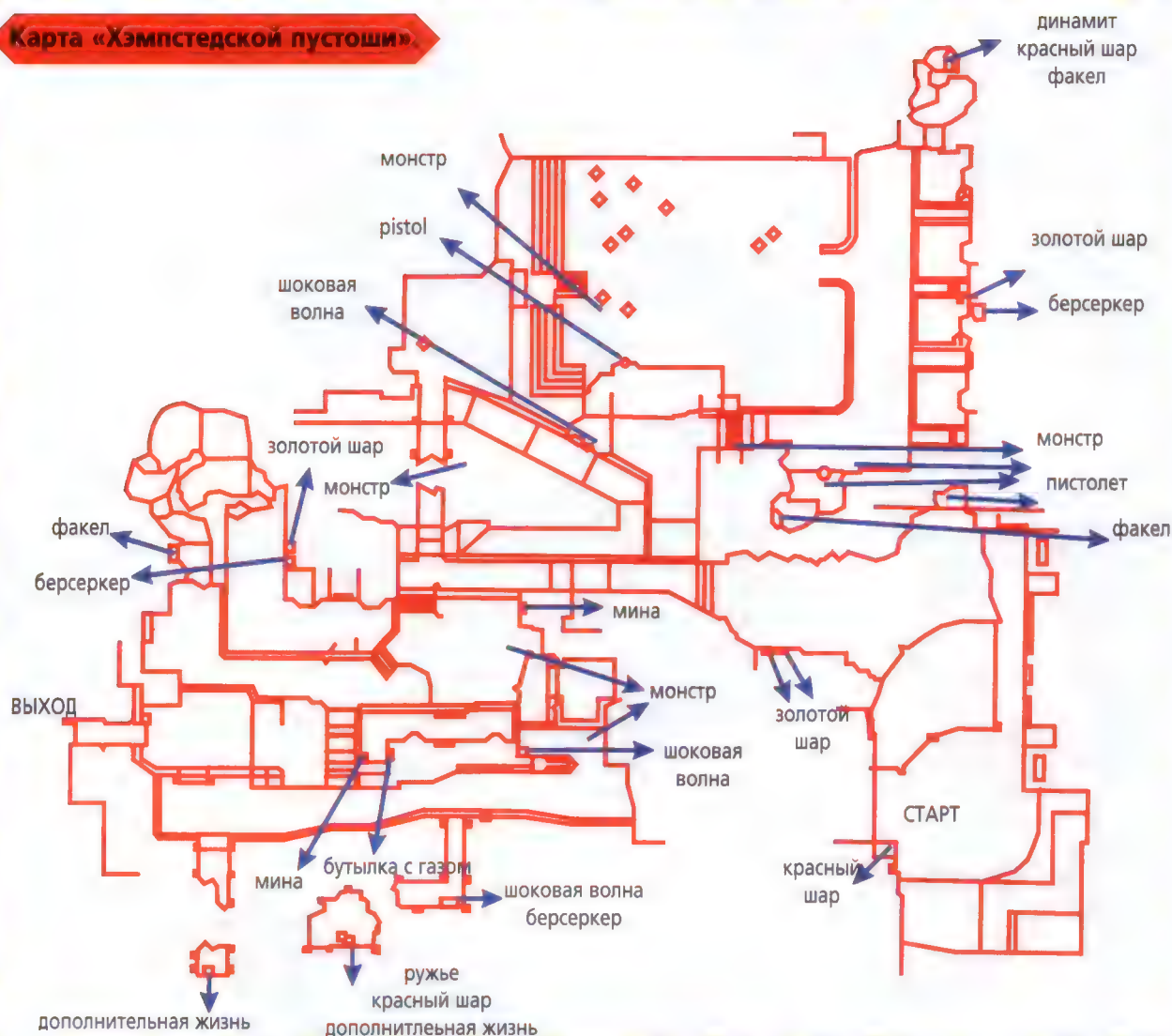
С самого начала повернитесь назад, разбейте окно и возьмите Красный Энергетический Шар, спрятанный там. Затем развернитесь и убейте двойного зомби. Идите по каменной дорожке вперед, пока она не закончится. Откройте ворота слева и пройдите в открывшийся дворик. Впереди пока-



жутся два двойных зомби. В качестве помощников используйте различные статичные объекты — деревья, стены и т.д. Справившись с ними, не расслабляйтесь — выскочит еще один. Кто-то из этих трех монстров должен оставить полезный предмет — обязательно возьмите его. Идите назад через ворота. Справа от ворот идите во вход, увитый виноградными лозами, в здание. Возьмите пистолет из ниши слева, затем вернитесь во двор. Подойдите к зданию слева за фонарным столбом. Разбейте окно и возьмите Золотой Энергетический Шар, который должен там лежать. Повер-



Карта «Хэмпстедской пустоши»



ните направо и пересеките двор, направляясь к каменной дорожке. Посмотрите направо и заметьте Монстра из Темзы за низкой каменной стеной. Расправьтесь с ним пока еще рано, поэтому продолжайте свой путь. Как только вы подойдете к фонарному столбу прыгнет паук и начнет себя крайне агрессивно вести. На данном отрезке игры битва с ним не представляет никакой сложности, поэтому бейте его побыстрее и идите вперед. В конце каменной дорожки справа покажутся ступеньки. Пока

не стоит туда идти. Возвратитесь к тому отрезку вашего пути, где за каменной стеной виден Монстр из Темзы. Идите через пролом в стене и убейте его (желательно традиционным способом — из пистолета, автомата или с помощью динамита). Потом обойдите его труп справа и возьмите взрывную волну из ниши. Идите назад к лестнице, но не особенно спешите по ней подниматься — сверху из темноты выскочит двойной зомби и начнет махать своими четырьмя лапами. Если вы не будете готовы к

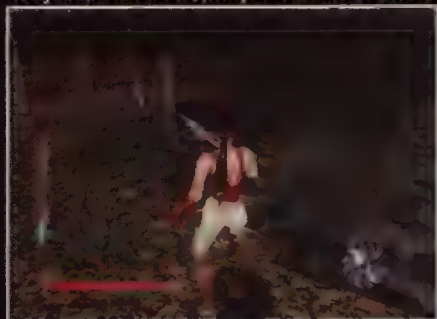


этой атаке, то вполне возможно, что этот потенциально сильный монстр сможет причинить вам значительные повреждения. Почти одновременно к битве присоединится еще один двойной зомби и паук. Отступайте, тогда у вас появится шанс справиться с каждым из них в отдельности. Сражайтесь с ними, не отходя от стены, к которой вы их должны прижать. Старайтесь, чтобы все трое монстров не смогли объединить свои усилия в сражении против вас. После битвы на поле боя должно остаться



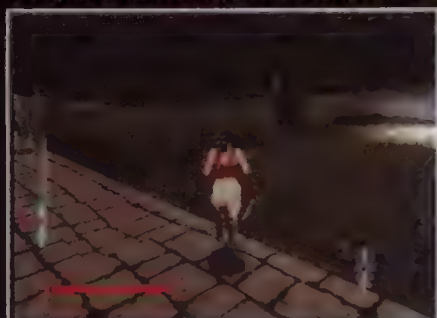
ся два предмета, которые нужно обязательно взять с собой (возникли, наверное, проблемы определенного рода со здоровьем).

Идите вперед и повернитесь направо, чтобы быть готовым к атаке двойного зомби, притаившегося в углу. Убейте его, возьмите факел, вернитесь во дворик. Далее вам предстоит решить, куда идти — по узкой тропе через ворота направо или вниз по улице налево. Доверьтесь мне и идите



направо. Путь закончится запертой дверью. (Это была шутка). Идите назад и поверните направо. Там на вас нападет паук — расправьтесь с ним (используйте стены).

Пройдите до двери в конце пути, потом поверните налево и разбейте деревянный



забор. Прыгните через перегородку и возьмите Золотой Энергетический Шар в углу. Здесь же разбейте окно, чтобы взять «Берсеркер». Идите обратно на улицу.

Пропустите следующий поворот направо — ворота там закрыты. А вот на следующем поверните. Разбейте деревянную ограду слева и прыгните вниз в небольшой внутренний дворик гостиницы. Во дворике разбейте деревянную баррикаду, чтобы попасть в секретное место. Там же разбейте еще одну деревянную баррикаду справа. Возьмите динамит, Красный Энергетический шар и пистолет. Выйдите во дворик и заберитесь наверх. Пройдите вперед, пересекайте улицу и разбейте очередную деревянную баррикаду. Сразу же нападет двойной зомби. Давно его не видели! Убейте его, затем идите вдоль правой стены. По-



ка не поднимайтесь по ступенькам, но подойдите к противоположной стене. Обойдите все кругом и соберите все-все-все предметы, которые здесь находятся. В нише справа возьмите пистолет. Убейте двойного зомби и возьмите его предмет. Затем вернитесь к входным воротам и бегите по лестнице. Убейте очередного двойного зомби, который выскочит из тени.

На полпути вы встретите Монстра из Темзы, который возникает около моста. Расстреляйте его, затем прыгните через пролом.

На другой стороне можно идти налево или продолжать путь вперед. Путь налево закончится тупиком, поэтому идите вперед. Убейте паука на середине лестницы. Слева разбейте окно и возьмите оттуда спрятанную мину. Идите вправо от окна и сломайте низкий деревянный забор. Убейте там



паука. В убежище пауков вы должны найти три Золотых Энергетических Шара. Выйдите оттуда и сломайте забор впереди. Сразу же выскочит двойной зомби. Убейте его и возьмите предмет, который у него был.

Войдите во двор, откуда выскочил двойной зомби, и обойдите его кругом, вдоль правой стены. Там вы должны найти мину. Разбейте окно рядом с местом, где лежала мина, и возьмите бутылку с газом. Вернитесь назад. Идите налево и оглянитесь на перепутье четырех дорог. Справа вы должны увидеть двойного зомби. Идите туда и убейте его. Два паука ждут вас во двореке слева. Прижмите их к стене, и тогда особен-

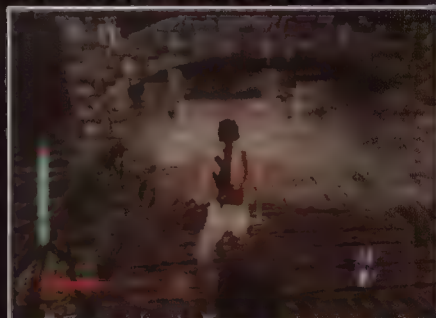


ных хлопот они вам не доставят. Разбейте здесь окно, чтобы взять «Берсеркер» и Золотой Энергетический Шар. Идите назад и пролезьте сквозь щель в стене.

В комнате, затянутой паутиной, убейте паука, затем проберитесь к деревянной двери и идите дальше. Справа в нише вы сможете найти факел и Золотой Энергетический Шар. Убейте двойного зомби на другой стороне и вернитесь обратно на перекресток четырех дорог. Идите налево и убей-



те Монстра из Темзы, сидящего в реке. Чуть дальше справа вы увидите еще одного Монстра, но пока не трогайте его. Кстати, советую на данном этапе игры экономить патроны. Боеприпасы вам нужны прежде всего для тех сражений, в которых без дистан-

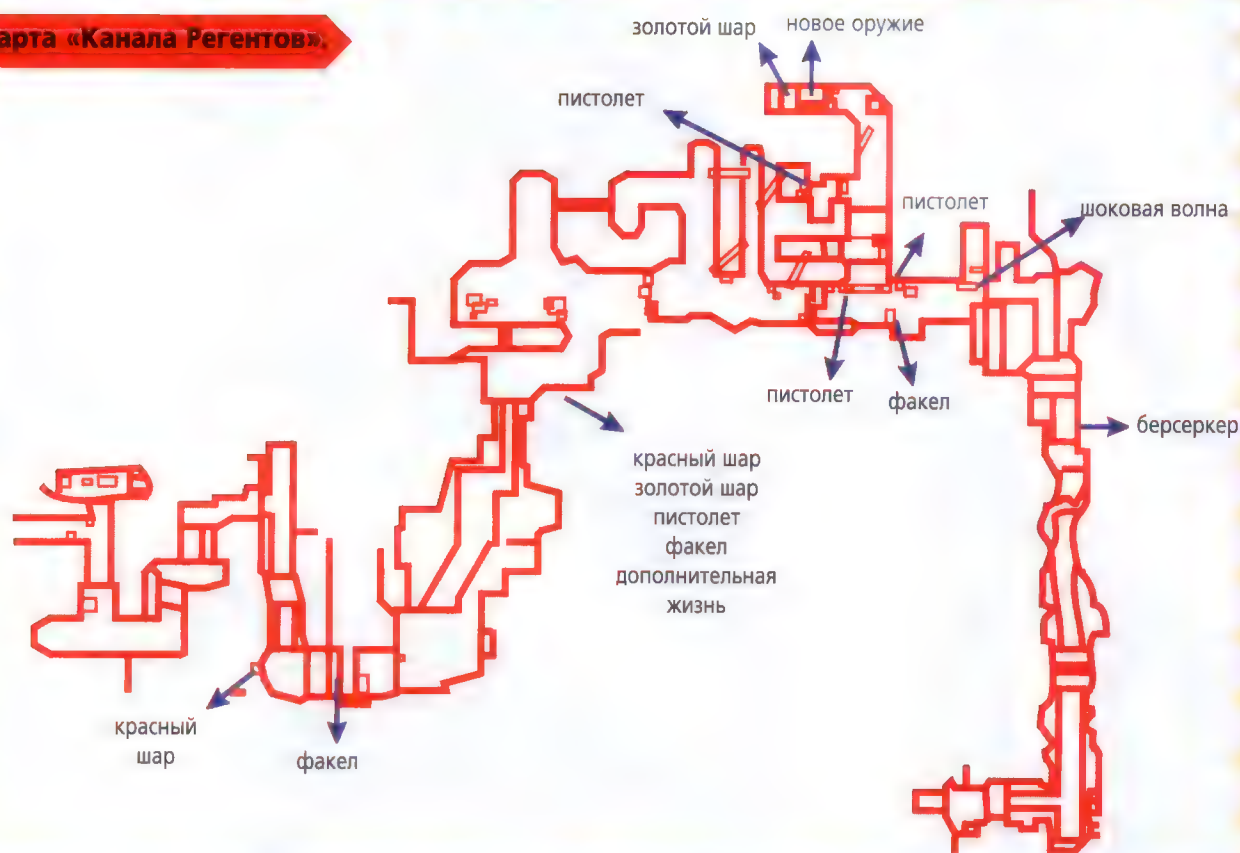


ционной атаки обойтись невозможно, например, стреляя по пресловутым Монстрам из Темзы.

Идите вперед, но потом уклонитесь вправо от летящих бочек, посланных двойным зомби. Убейте его и возьмите предмет, который он должен оставить.

Слева возле стены сидит паук. Убейте его и идите за стену, чтобы взять взрывную волну, лежащую на ящике. Идите назад, поверните налево. Убейте Монстра из Темзы, затем возьмите из ящиков взрывную волну, пистолет и «Берсеркер». Поверните направо и идите вперед, затем прыгните на следующую платформу. Будьте осторожны — не утоните, иначе все придется начинать заново. Но прежде чем прыгнуть, пристрелите еще одного Монстра из Темзы. Ого! Еще один Монстр поднимается из водной пучи-

Карта «Канала Регентов».



ны. Убейте и его, затем возьмите автомат, Красный Энергетический Шар и дополнительную жизнь из ящиков. Возвратитесь на основную платформу и поверните налево. Убейте еще одного Монстра из Темзы (как раз того, которого вы раньше оставили в живых). Возьмите дополнительную жизнь и вернитесь на основную платформу.

Идите вверх по ступенькам слева. Слева — паучье гнездо. Войдите туда и перебейте



его обитателей (пауков, естественно). Дверь закроется после того, как вы зайдете. Пройдите через паучье гнездо в противоположную сторону. Вам посчастливится увидеть вот уже в третий раз Адама Кроули, в третий раз «делающего ноги». Что-то он еще придумает... Идите вперед до конца, чтобы закончить уровень. Сохранитесь и продолжайте.



>>> Глава Восьмая: «КАНАЛ РЕГЕНТОВ».

Комба для Игнатиуса на уровне:

X, квадрат, квадрат

Комба для Нади на уровне:

X, стрелка вверх + X, треугольник + X

Как только уровень загрузится, сразу же бегите вперед, иначе Докер может застигнуть вас врасплох. Когда разберетесь со своим местоположением, убейте монстра. Идите вперед и проскочите мимо качающегося крюка. Дальше убейте насекомое, которое прилетит сверху. В очередной раз проскочите через качающийся крюк, затем бегите.

Очень осторожно приблизьтесь к следующей арке. Чуть дальше вас будет ждать Докер. Как только вы попы-





Кроули продолжает ускользать от вас. Найдите его прежде, чем появятся новые жертвы.



таетесь к нему приблизиться, он стремительным движением опустит свои кулаки на землю, в результате чего будет небольшой обвал. Отпрыгните назад и переждите, пока он закончится. Сражение с Докером весьма и весьма опасно для вас — очень нелегко удержать на мосту и не свалиться в воду.



Проскочите мимо очередного качающегося крюка. Впереди на самом краю моста лежат несколько ящиков. Осторожно приблизьтесь к ним. Когда из воды покажется Монстр из Темзы, как можно быстрее пристрелите его. Перепрыгните через дыру в мосту и продолжайте свой путь. Впереди покажется насекомое. Будьте очень внимательны, сражаясь с ним, — из-за ограниченности пространства убить его очень нелегко. После уничтожения насекомого возьмите предмет, который оно оставит. Разбейте



второе окно справа и возьмите «Берсеркер».

Далее вам предстоит выполнить сравнительно непростую операцию — проскочить целым и невредимым через четыре качающихся блока. Секрет заключается в том, что как только вы выбрали необходимое время, когда можно будет пробежать мимо первого блока, бегите до конца, не останавливаясь. Скорее всего, тогда все должно закончиться благополучно.

Поверните налево и идите вперед. Впереди рушатся ящики, а из-за них выскакивает Докер. Одновременно начинает размахивать щупальцами неподалеку расположенный Монстр из Темзы. Не под-



ходите близко к краю, а затем убейте обоих, используя «Берсеркер».

Когда они окажутся мертвыми, идите дальше вперед. Убейте внезапно вылетевшее насекомое и разбейте несколько ящиков рядом, в которых хранятся два пистолета и факел.

Дальше путь загораживают ящики, поэтому идите назад. Не поворачивайте налево, но продолжайте свой путь вперед. Убейте Докера и продолжайте идти по дороге до конца. Разбейте ящики в конце своего пути и возьмите усовершенствованное оружие, Золотой Энергетический Шар и «Берсеркер». Лодки, которые вы видите неподалеку, совершенно непригодны для использования (это вам не Tomb Raider II), поэтому не стоит обращать на них свое внимание.

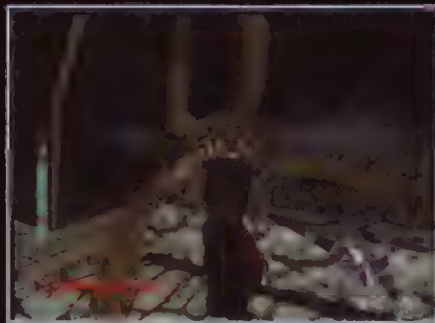
Вернитесь назад, за ящики, и идите вверх. Поверните направо, перепрыгните



через ящики. Если есть пистолет, пристрелите Монстра из Темзы, если нет — тогда придется сразиться с ним позже. Или же можно разбить один из труднодоступных ящиков и достать пистолет.

Поверните назад и перепрыгните через ящики. Поверните направо, идите вперед, еще раз направо и осторожно идите вперед по планке. Оба Докера начинают атаковать одновременно, а чуть далее вас ждет Монстр из Темзы. Предлагаю сначала расправиться с Докерами (может быть, применяя что-нибудь из инвентори), а затем разобраться с обладателем длинных щупалец.

Бегите направо. Однако прежде чем продвинуться дальше, постарайтесь хоро-



шенечко разглядеть территорию. Идите вниз по планке справа. Вы должны попасть к ящикам, в которых ранее уже нашли пистолет. Возвратитесь по планке назад и поверните направо.

Здесь убейте Монстра из Темзы и идите вперед. Ударьте по веревкам — тогда ящики впереди должны свалиться в воду. Про-



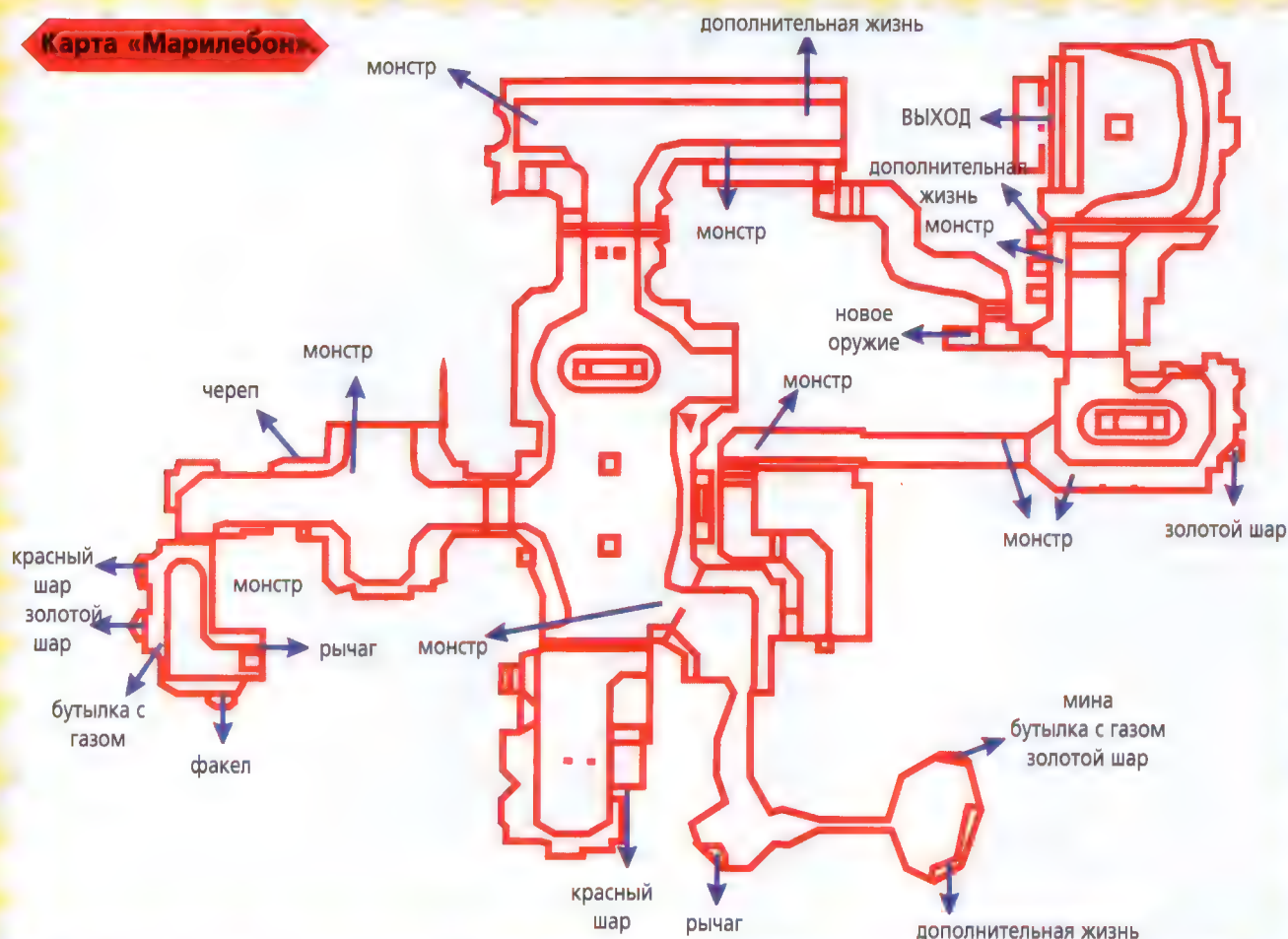
должайте идти вперед и подстрелите еще одного Монстра из Темзы. Пройдите по планке через воду, в которой плавают бочки. Если вы стрельнете по одной из них, то все они сразу же взорвутся. Продолжайте идти вперед. Докер и насекомое ждут вас на другой стороне. Убейте их и заберите предметы, которые у них были. Вернитесь назад и поверните налево. Вы увидите Монстра из Темзы, которого, соответственно, следует убить. Пересеките очередную планку и убейте Докера.



Посмотрите внимательнее, и вы увидите, что дальше можно идти двумя путями: направо (еще одна планка) или налево (деревянная баррикада). Для начала сломайте баррикаду. За ней вы увидите Монстра из



Карта «Марилебон»

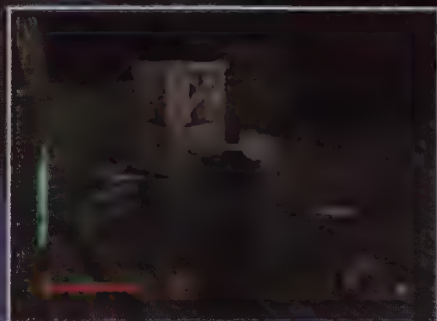


Темзы (сколько же их всего на уровне?) — убейте его. Таким образом освобождается мост, справа можно найти Красный и Золотой Энергетические Шары, которые спрятаны в ящиках. Пересеките мост, проскочите через качающиеся блоки. Возьмите дополнительную жизнь, пистолет и факел из ящиков. Идите назад через блоки и на мост. Поверните налево, чтобы попасть на мост в этом направлении. На мосту остановитесь и стреляйте в бочки, которые взорвутся и уничтожат Монстра из Темзы. Поверните за угол и бегите по следующему мосту, избегая попадания качающихся блоков. Убейте насекомое на другой стороне и возьмите предмет, который у него есть.

Убейте также Докера, свалившегося неизвестно откуда, захватите предмет. Бе-

гите в арку направо. Здесь бегите вперед, разрубите свисающую сеть. На другой стороне вас ждет Докер. Прыгните на сушу и убейте его. Возьмите факел. Сразу же прилетит насекомое. Когда будете уходить, не забудьте выключить свет... то есть забрать Красный Энергетический Шар из ниши, которая находится сзади вас.

Перейдите два следующих моста и атакуйте Монстра из Темзы, который будет по правую сторону от вас. Как только вы повернетесь, чтобы идти дальше, сверху выпрыгнет Докер. Быстренько расправьтесь с ним и бегите дальше. Впереди Адам Кроули снова убегает от вас (и не надоело ему еще бегать?). А вам путь преграждает Монстр из Темзы. Убейте его и бегите вперед. На другой стороне поверните налево, но не



особенно спешите, преследуя Адама Кроули, все равно его не догоните, а вот обвал может сильно подпортить все впечатление от занимательной погони. Потом убейте Докера и заберите его предмет. Так же уничтожьте Монстра из Темзы справа. Пересеките мост и заберитесь на корабль. Уровень пройден. Сохранитесь и продолжайте.

Глава Девятая: «МАРИЛЕБОН».

Комба Игнатиуса для уровня:

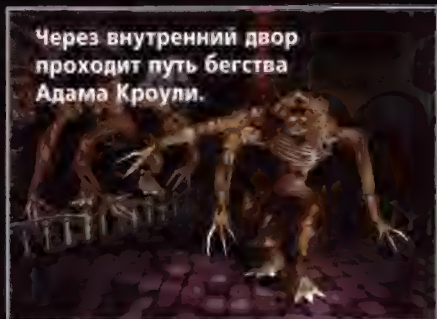
квадрат, квадрат, квадрат, X,
стрелка вверх + X

Комба Нади для уровня:

X, X, X, квадрат

Быстро повернитесь направо, обойдите вокруг низкой каменной стены. Разбейте окно и возьмите оттуда Красный Энергетический Шар. Бегите в центр двора и убейте двойного зомби. Бегите к воротам, откройте их и пройдите в следующий дворик. С фонаря прыгнет паук. Убейте его, затем поверните направо. Здесь вам придется встретиться с еще двумя пауками. После того как убьете их, идите в ворота. Рядом есть рычаг, который следует толкнуть, чтобы некоторые области уровня

Через внутренний двор проходит путь бегства Адама Кроули.



оказались доступными для посещения. Не обращайте внимания на бочки — их взрывы вам здесь не смогут пригодиться. Проигнорируйте также и ступеньки.

Идите направо, во вход, затянутый паутиной. Сразу же на вас нападут два паука.



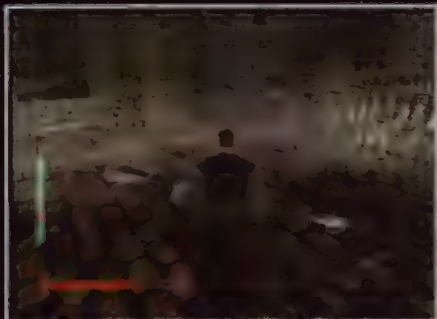
Убейте их, затем в другой комнате опустите рычаг. Пока не стоит покидать гостеприимное помещение. Идите дальше в гнездо пауков. Убейте еще двух пауков, возьмите у одного из них предмет, затем хорошенько осмотрите помещение. Вы должны найти дополнительную жизнь, мину, бутылку с газом и Золотой Энергетический Шар.



Теперь можно уходить. Снаружи идите налево в большой двор, в который вы попали, пройдя через ворота. Затем двигайтесь через большую арку, расположенную слева. Разбейте слева окно, чтобы забрать двигатель хаоса.

Когда начнется обвал, отскочите назад, обратно в арку. Подождите, пока он закончится, затем продолжайте идти вперед. Перед вашим взором возникнет чудовищная сцена — оборотень, пожирающий труп человека. Постарайтесь убить его до того момента, как выскочит второй оборотень. Один из монстров должен оставить предмет. Разбейте окно на противоположной стороне и возьмите еще один двигатель хаоса. Держитесь правой стены и таким образом обходите доступное пространство.

Убейте безликого мужика, который встретится на вашем пути. Еще дальше вы найдете несколько бочек с поро-



хом. Взорвите их, и в стене образуется трещина. Пройдите вперед.

Разбейте окно справа и возьмите Красный Энергетический Шар. Продолжайте передвигаться, держась правой стены. Убейте двух пауков, появляющихся из тумана, найдите рядом дополнительную жизнь. Затем продолжайте искать предметы во дворе — бейте окна. Найдите Золотой Энергетический Шар, бутылку с газом и факел. Опустите второй рычаг в конце двора.

Возвратитесь через трещину в стене и вернитесь в арку, где произошел обвал. Идите налево. Держитесь левой стены, пока будете проходить по следующему двору. Убивайте всех, кого только встретите —



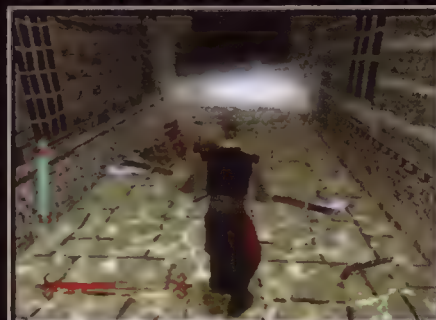
преимущественно пауков и безликих мужиков, у некоторых есть предметы.

Поднимитесь по лестнице, которая расположена неподалеку. (В принципе, пойдите вы через арку или поднимитесь по ступенькам — результат будет одинаковый, выйдете вы в одном и том же месте).

Убейте зомби и безликого мужика, возьмите предмет и идите дальше. На другой стороне вам придется сразиться с пауком, которого можно безо всяких проблем прижать к стене, а дальше — дело техники. Рядом лежит дополнительная жизнь, возьмите ее и убейте очередного паука, вылезшего из части помещения, обросшего паутиной. Пройдите туда, но опасайтесь очередных обвалов, в случае чего отскакивайте сразу в сторону. Убейте паука и заберите его предмет. Впереди вновь произойдет обвал. В другом конце гнезда пауков пос-



мотрите направо, и найдете усовершенствованное оружие, находящееся за забором (вообще-то в этом месте когда-то были закрыты ворота, но теперь они подняты, потому что в самом начале уровня вы уже нажали на рычаг. Вы ведь нажали?!). Перес-



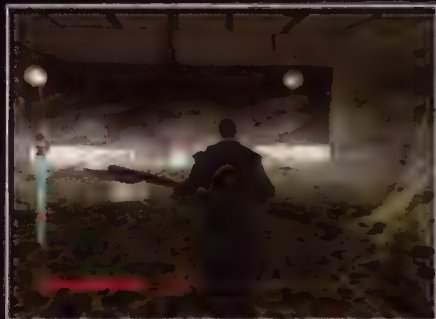
кочите через забор и возьмите оружие, затем вернитесь обратно и поверните направо. Прежде чем закончить уровень, не мешало бы разобраться с оставшимися монстрами. Хотя если вы уже сами самостоятельно обшарили всевозможные пути к «финишу», можно уже не задерживаться. Итак, бегите назад через все помещение, в котором вы сражались с пауками. Дойдя до



конца, двигайтесь вдоль левой стены. Пройдите весь путь до того места, где вы побывали в первом жилище пауков и где вы дернули за первый рычаг на этом уровне.

Теперь идите вниз по ступенькам за бочками с порохом. Прежде чем спуститься по лестнице еще дальше, примите меры предосторожности против бочки, которая через несколько секунд пронесется мимо вас.





Кто это там катит бочки? Ага, паук, существо вредное, но практически не опасное для опытного игрока. Возьмите предмет и продолжайте свой путь. Идите вперед, вверх по лестнице.

Пройдите по единственному возможному пути, который заканчивается бочками с пороком. Прежде чем сокрушить эту преграду, расправьтесь с пауком и заберите его предмет. Потом стреляйте по бочкам и подождите, пока рассеется дым. Потом пролезьте в трещину на стене. В помещении убейте двух зомби. Сразу же после того как они упадут на землю, появится безликий мужик, который в данном случае представляет некоторую опасность. Убейте его и продолжайте свой путь, только не забудьте захватить предмет, который он должен оставить.

Идите вдоль правой стены и обойдите таким образом все помещение. Убейте зомби, возьмите Золотой Энергетический Шар



из разбитого окна. Продолжайте идти вдоль правой стены, пока вам не преградят дорогу маленькие деревянные ворота. Разбейте их и идите дальше.

Чуть дальше вы услышите звук бьющегося стекла — повернитесь налево, чтобы достойно встретить атаку двух зомби и безликого мужика с ножами. Последний выйдет из разбитого окна. Убейте их, затем поищите в окнах Красный Энергетический Шар. Один зомби должен оставить после себя предмет.

Продолжайте идти вдоль правой стены. Чуть дальше пройдите через открытые во-



рота (вы их должны были открыть вторым рычагом). Пройдите вперед. Обойдите двор вдоль правой стены. Ничего интересного здесь нет, кроме Английского Банка. Откройте дверь и закончите уровень. Сохранитесь и... ждите продолжения solution'a. Надеюсь, что самые сложные игровые моменты в статье отражены, а это уже неплохо. Конечно, проходить игру, держа в од-



ной руке геймпад, а в другой — прохождение, я бы не рекомендовал. Пробуйте что-нибудь новое, ставьте смелые эксперименты, и, возможно, вы найдете более изящный способ прохождения какого-нибудь уровня. А в остальном — желаю удачи. В борьбе с Адамом Кроули она вам понадобится...





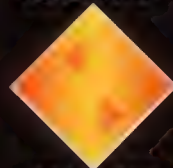
CRASH BANDICOOT 2 CORTX STRIKES BACK



LEVEL



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



Мы покупаем Sony Playstation 2 и игры, мы возвращаем Вам \$25



Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-й подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, д. 15 (ст. метро «Арбатская»)
- Телефон для справок: (095) 288-3218

Скидка на Sony PlayStation PAL

\$10

111131

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на Nintendo 64

\$10

111110

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на Sony PlayStation NTSC

\$10

111115

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка Sega Saturn NTSC

\$5

111102

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на руль Formula T2

\$15

111113

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка на два Тамагочика

15%

111109

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке
двух изр для
Sega Saturn NTSC

10%

111123

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке трех изр
для Sony PlayStation PAL/NTSC

10%

111130

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке трех изр
для IBM PC

10%

111124

При наличии других скидок купон не действителен

Скидка при покупке
геймстика GameStick
для PC

\$10

111126

При наличии других скидок купон не действителен

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов.

Телефон для справок: (095) 288-3218.



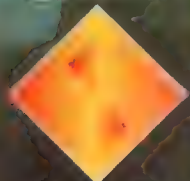
Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
(м. «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д. 15
(м. «Арбатская»)

FINAL FANTASY VII



SONY



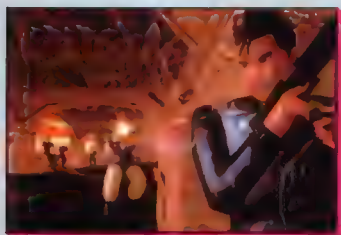
COMPUTER
ENTERTAINMENT



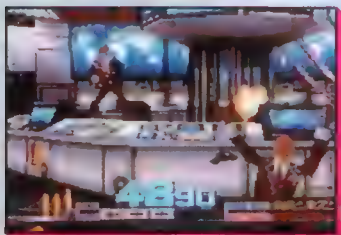
PAL

СЕКРЕТНО

Time Crisis



Подключите второй джойстик и положите его на пол. Теперь, вместо того чтобы нажимать на красную кнопку пистолета для передышки, просто нажмите ногой на нужную кнопку джойстика, как на игровом автомате. Этот трюк особенно хорошо работает с большими джойстиками для драк, а также на руле с педалями.



Начните игру и выстрелите в коробку в левой части экрана, чтобы выбрать обычную миссию. Перед вами появятся две коробки: большая для обычной игры и маленькая для игры на

время. Выстрелите за экран. На большой коробке появится надпись «easy». Выстрелите в коробку, и вам добавят пять дополнительных жизней.

Секретное меню.

На главном экране, когда вам дана возможность выбора трех режимов игры, попадите выстрелом в центр «отверстия» буквы R, затем точно в цели рядом со словом TIME. Если вам удастся это сделать, вас должно выкинуть в секретное меню, где вы можете дать себе 9 жизней, отсутствие перезарядки и бесконечные продолжения.



Dynasty Warriors

Секретные герои

Cao Cao

Пройдите игру за всех героев, кроме Guan Yu, Zhao Yun и Zhang Fei

Lu Bu

Пройдите игру всеми персонажами, включая Zhuge Liang и Cao Cao

Nobunaga

После получения Cao Cao вернитесь на экран заставки и введите вниз, вниз, вправо, вверх, О, треугольник, R1, R2. Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей

Sun Shang Xiang

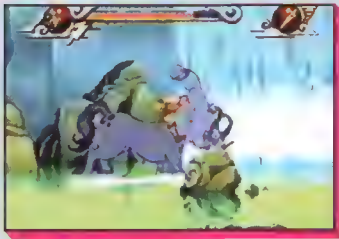
На экране заставки введите влево, влево, вверх, вниз, треугольник, квадрат, L1, R1. Если вы все ввели правильно, то услышите звон мечей.

Zhugle Liang

Пройдите игру за Guan Yu, Zhao Yun и Zhang Fei.



Hercules



Коды уровней.

The Hero's Gauntlet:

змея, медуза, монета, медуза

Centaur's Forest:

кентавр, геркулес, минотавр, лучник

The Big Olive:

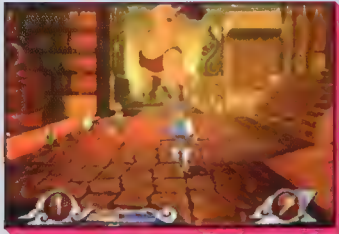
кентавр, монета, змея, геркулес

Hydra Canyon:

монета, шлем, монета, солдат

Cyclops Attack:

шлем, пегас, геркулес, лучник



Titan Fight:

солдат, монета, монета, гром

Passageway of Eternal Torment:

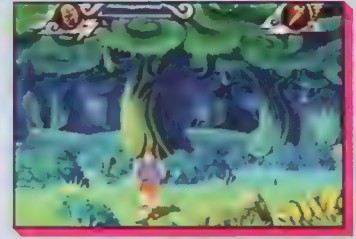
медуза, солдат, кентавр, пегас

Vortex of Souls:

солдат, гром, солдат, кентавр

End:

пегас, солдат, кентавр, солдат.



The Lost World: Jurassic Park

Для того чтобы играть за охотника, введите следующий код в окне ввода паролей: О, О, Х, Х, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, О, О, Square, треугольник

Играть за Raptor:

О, О, Х, Х, треугольник, квадрат, треугольник, квадрат, треугольник, О, треугольник, Х

Играть за T-Rex:

квадрат, квадрат, треугольник, треугольник, Х, треугольник, треугольник, О, О, квадрат, Х, треугольник

Играть за Sarah:

Х, Х, О, О, О, О, треугольник, треугольник, О, Х, квадрат, О

Чтобы попасть в галерею соответствующего персонажа, в окне ввода паролей введите:

Галерея охотника:

Х, Х, О, треугольник, квадрат, треугольник, треугольник, треугольник, Х, О, квадрат, О

Галерея Сары:

треугольник, треугольник, квадрат, Х, О, квадрат, треугольник, Х, квадрат, квадрат, О, О

Галерея T-Rex:

треугольник, треугольник, квадрат, Х, О, квадрат, О, Х, Х, квадрат, треугольник, квадрат

Галерея Compu:

квадрат, квадрат, треугольник, О, Х, О, треугольник, О, треу-

гольник, треугольник, Х, Х

ДНК Сары и 99 жизней:

квадрат, квадрат, треугольник, О, Х, Х, квадрат, квадрат, треугольник, Х, О, треугольник

ДНК T-Rex и 99 жизней:

Х, Х, О, треугольник, квадрат, квадрат, квадрат, Х, треугольник, квадрат, треугольник, квадрат

ДНК Raptor DNA и 99 жизней:

Х, Х, О, треугольник, квадрат, Х, квадрат, Х, квадрат, квадрат, треугольник, О

ДНК Compu и 99 жизней:

Х, Х, О, треугольник, квадрат,

Х, квадрат, Х, О, квадрат, треугольник, квадрат

ДНК охотника и 99 жизней:

квадрат, квадрат, треугольник, О, Х, квадрат, квадрат, квадрат, квадрат, Х, О, треугольник



Colony Wars

Все коды вводятся так же, как пароли в Password Mode

Выключить все коды:

All*cheats*off

Сверхохлажденное основное оружие:

Tranquillex

Бесконечное второстепенное оружие (ракеты):

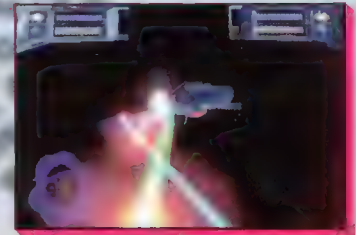
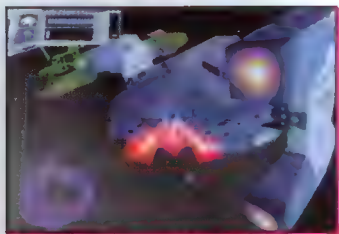
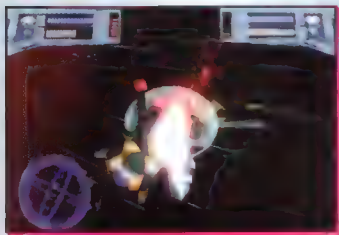
Мемо*Х33RTY

Выбор уровня:

Commander*Jeffer

Бесконечная энергия:

Hestas*Retort



Bushido Blade



Как получить персонажа с пистолетом.

Пройдите режим chambara без использования прохождений. Теперь вам станет доступен герой с пистолетом, но

только в режиме игры вдвоем. Для того чтобы его выбрать, выделите место рядом с Kanuki.



Tenka

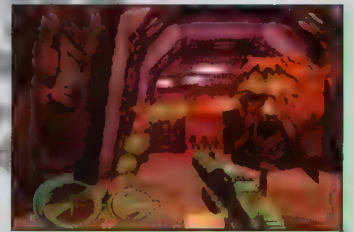


Пропуск уровня.

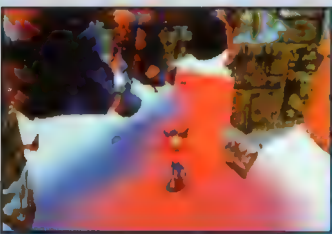
Чтобы пропустить уровень, нажмите на паузу во время игры. Зажмите L2 и наберите следующий код: Круг, круг, квадрат, треугольник, R1, квадрат, треугольник, круг. Отпустите кнопку L2

Все оружие

Чтобы получить доступ ко всему оружию, нажмите на паузу во время игры. Зажмите кнопку L1 и введите следующий код: Треугольник, R1, треугольник, квадрат, R1, круг, квадрат, квадрат. Отпустите кнопку L1.



Crash Bandicoot 2



Дополнительная защита.

Когда главный герой умирает, зажмите вверх+круг. В игру он вернется уже в маске.

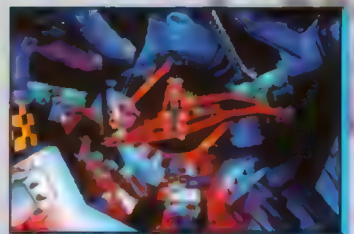
Дополнительные жизни.

В комнате, которая дает доступ к уровням 6-10, попробуйте попрыгать на голове медве-

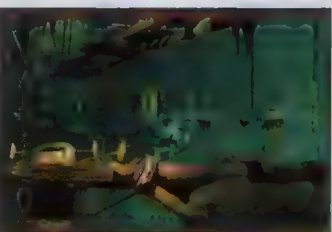
жонка, чтобы получить дополнительные жизни.

Еще одна битва с боссом.

Если вы хотите еще раз сразиться с боссом уровня, встаньте на середину комнаты и нажмите L1+R1+L2+R2+треугольник, а затем вверх.



Oddworld: Abe's Oddysee

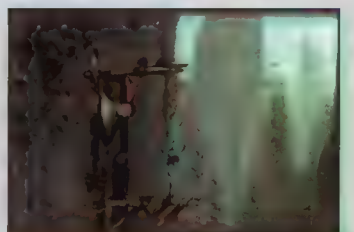


Пароли уровней.

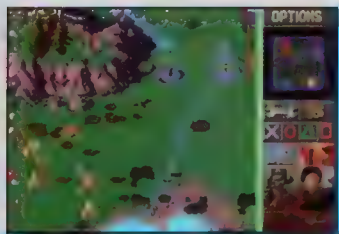
На экране опций зажмите R1 и нажмите вниз, вправо, влево, вправо, квадрат, O, квадрат, треугольник, O, квадрат, вправо, влево.

Просмотр роликов.

На экране опций зажмите R1 и нажмите вверх, влево, вправо, квадрат, O, треугольник, квадрат, вправо, влево, вверх, вправо.



Command & Conquer: Red Alert



Все коды вводятся с джойстика. Наведите стрелку на иконку нужной вам стороны и нажмите О. Затем введите следующие комбинации клавиш для различных результатов.

Запуск A-Bomb:

О, Х, О, треугольник, квадрат, треугольник

Победа:

Х, квадрат, квадрат, О, треугольник, О

Деньги:

квадрат, квадрат, О, Х, треугольник, О



Превратить Ору в людей:

Х, О, треугольник, треугольник, О, Х (работает только в режиме игры вдвоем)

Пароли за советских:

уровень 2: 17DUXFJ6C
уровень 3: VMBWOQ284
уровень 4: XN37MCCSO
уровень 5: LH06FZZQL
уровень 6: BUVV20LFF
уровень 7: AVYQ10YA8
уровень 8: LZRJTMQAN
уровень 9: YQX4C9GFH
уровень 10: 1QESO8LE0
уровень 11: RKP0UOXJA
уровень 12: CDLYL7Q4

уровень 13: 8T5GGDK25
уровень 14: X5CDE0KN8
Пароли за союзников
уровень 2: LZ9SWDNVK
уровень 3: 3AH5VCCYG
уровень 4: X63VC9XJI
уровень 5: DV795V0EE
уровень 6: 17DCPX2Z8
уровень 7: 90BAZDHP3
уровень 8: 90O0DSR5H
уровень 9: SR5SOSSQT
уровень 10: 5SOSL9GZ8
уровень 11: HFZNFE4HS
уровень 12: 5RNZ2KIA4
уровень 13: 3AS0QJC80
уровень 14: 59EW5K6G1

Auto Destruct

Меню кодов

Вверх, вниз, влево, вправо, вниз, вправо, L1, R1, R1.

Кровь: L1, вниз, R1, влево, L1, вправо, R1.

Бессмертие:

Влево, R1, вверх, L1, вверх, вправо, R1, вниз, L1.

Ангелы:

Вверх, R1, вниз, L1, вверх, влево, R1, вправо, L1.

Swarmers x 5:

Вверх, вниз, вверх, влево, вправо, R1, L1, R1, L1.

Двойной лазер:

R1, L1, R1, L1, Up, вниз, вверх, влево, вправо.

Выбор машины:

Влево, R1, вправо, R1, влево, R1, вправо, R1.

New York: езда на время:

L1, вправо, вниз, влево, вверх, R1.

Токуо: езда на время:

L1, влево, вправо, R1, влево, вправо, L1.

Subway: езда на время:

L1, влево, L1, R1, вправо, R1.

Меню отладки:

Вверх, вправо, влево, вниз, О, L1, R1, R1, L1, О, вниз, влево, вправо, вверх.

Выбор миссии: Вверх, вниз, О, L1, R1, L1, О, вниз, вверх.

Следующая миссия:

Квадрат, О, R1, L1, О, вниз, L1, вверх.

Дополнительные ускорения:

L1, О, вниз, L1, вверх, квадрат, О, R1.

Все деньги:

L1, R1, вверх, О, вниз, квадрат, вправо, R1, L1.

Дополнительная минута:

Вниз, L1, L1, О, О, R1, вверх, квадрат, L1.

Неуязвимость:

L1, L1, L1, L1, влево, О, О, квадрат, L1.

Бесконечное топливо:

L1, О, влево, L1, О, R1, L1, вверх, R1, вниз.

Все трассы в режиме игры на время:

R1, L1, О, влево, О, О, влево, L1, О.

Меню настройки машин:

L1, R1, L1, вверх, вниз, О, вниз, вниз, влево, квадрат, R1.



Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero



Начать игру с уровня Fortress, 20000 очков опыта.
ZCHRRY

Куча жизней:

Финальные титры:

Уровень Ветра:

Уровень Земли:

Уровень Воды:

Уровень Огня:

Уровень Тюрьмы:

Уровень Моста:

Уровень Крепости:

GTTBHR
CRVDT5
THWMSB
CNSZDG
ZVRKDM
JYPPHD
RGTKCS
QFTLWN
XJKNZT



СВОЯ ИГРА



«Глупый Crash Bandicoot все прыгает по ящикам, доставая из них несметное количество яблок. А Лара Крофт и того хуже — без конца и края бежит по лабиринтам, расправляясь с несчастными дикими животными. В Ridge Racer всего одна совсем неинтересная трасса, которую шибко умные разработчики выставляют за три. А уж о реалистичности поведения машины на дороге и вообще говорить не приходится — чего нет, того нет. В Final Fantasy VII идиотский сюжет, а система битв могла быть и получше. И вообще, что это за манера — вместо полноценного продолжения выдавать какую-то переделку старой известной игры?

Так, кто там у нас еще остался? О «штучках» вроде Crog или Rosco McQueen вообще говорить нечего — не игры это, а издевательство над пользователем. Это ж надо было такую модель управления придумать! Эти разработчики и издатели — сплошные лодыри и бездельники! «Вот если бы игру делал я, — думает играющий, — то в ней все было бы идеально». Ролевой фэнтезийный сюжет с изрядной долей фантастики и мистики, причем очень затяжной, но интересный. Графика отменная — этаким Quake2 с полной свободой передвижения и огромными ландшафтами, простирающимися на тысячи километров вокруг. Конечно, все это наводнено объектами, персонажами, головоломками и загадками. Разумеется, все стройно и красиво, высокое разрешение и полигоны не выпадают. Но все это, к сожалению, невозможно. Для такого проекта требуются просто титанические усилия, и одному никак не справиться. А так, конечно, гениальнее игры не было бы».

Постойте! Как это невозможно? Давно уже известно, что на свете нет абсолютно ничего невозможного. Хотите сами делать видеоигры? Это не проблема. Теперь с появлением и на европейском рынке нового детища компании Sony — Net Yaroze, это стало значительно проще. С помощью этой, специально модифици-

рованной для разработки компьютерных игр приставки PlayStation, вы сможете создавать свои собственные проекты.

Компьютерная игра — сложный агрегат, и состоит из многих отдельных программ, инструментов и библиотек. Исходный код, как правило, пишется на каком-нибудь языке программирования — чаще всего на C или C++. Графика и анимационные вставки могут отчасти быть созданы на графических станциях, а звуковое сопровождение может синтезироваться, либо быть записано на звуковых дорожках самого компакт-диска с игрой.

Что позволяет делать Net Yaroze? Компания Sony выпустила на широкий рынок более-менее профессиональную систему разработки игр для PlayStation. В комплект вместе с приставкой входят все необходимые инструменты для начинающего разработчика. Более того, проект Net Yaroze создан для того, чтобы множество людей-владельцев этой машины во всем мире получили возможность не только самостоятельно создавать игры для этой платформы, но и делиться своими успехами с общественностью и сотрудничать друг с другом в процессе создания игр. Клуб владельцев Net Yaroze — это что-то вроде сообщества энтузиастов и лю-



бителей программирования, которые работают (нет, даже не работают, а увлекаются) платформой PlayStation. Для общения же между членами программы служит

всемирная сеть Интернет, в которой уже насчитывается несколько десятков сайтов, созданных для официальной и неофициальной поддержки программы Net Yaroze. Для использования Net Yaroze вам понадобятся определенные познания в программировании на языке C и персональный компьютер, подключенный к Интернет.

Сама же Net Yaroze PlayStation, особая модифицированная модель приставки черного цвета, а также следующие приспособления, и являются тем комплектом, который вы получите в свое распоряжение.

Первым необходимым для работы аксессуаром является Access card — специальная карточка памяти, с помощью которой становится возможной работа на этой необычной приставке.

Кроме этого в комплекте, естественно, находится Communications cable (от PC к Net Yaroze PlayStation): специальный кабель, позволяющий подсоединить вашу модель Net Yaroze к персональному компьютеру. При создании собственно игр вам обязательно понадобятся стандартные библиотеки программирования на языке C, которые также можно найти в этом комплекете. Эта часть программного пакета может помочь вам не только в программировании игр для PlayStation, но и в написании независимых приложений. При желании возможно и использование любого другого пакета для работы с C (например Code Warrior, информацию о котором можно получить с сайта компании Metrowerks: <http://www.metrowerks.com/products/playstation/yaroze>).

Минимальные требования для успешной работы таковы: компьютер 486 DX2-66, 4 Mb RAM (рекомендуется 8 Mb), 2X CD-ROM и 10 Mb свободного пространства на жестком диске. Кроме этого, для создания своих игр вам предоставят специальные библиотеки для выполнения математических вычислений при использовании мощностей процессора R3000, установленного на PlayStation, элементарные библиотеки для работы с трехмерной графикой, библиотеки, позволяющие обрабатывать входную реакцию со стандартного геймпада (что является одним из самых важных моментов любой игры), звуковые библиотеки Net Yaroze (в комплект поставки входит поистине огромное собрание всяческих взрывов, грохота, звуков выстрелов и прекрасный набор предсмертных криков) и утилиты, позволяющие переносить статичные двухмерные картинки и трехмерные изображения в формат файлов PlayStation. И, наконец, в ваши руки попадет настоящий компилятор стандартного кода, написанного на языке C в оптимизированный код R3000. Ну а завершением всего этого комплекта служит отличный отладчик программы, снабженный обширной документацией. Именно он позволяет с легкостью обнаруживать многочисленные ошибки, допущенные программистом при написании кода или при его оптимизации.

Все программное обеспечение является абсолютно настоящим комплектом, выдаваемом обычным разработчикам игр, лицензировавшим свои проекты для выхода на PlayStation. Таким образом, вы способны создавать свои игры, которые находятся как на

технологическом, так и, разумеется, на творческом уровне ничуть не хуже, чем это делают известные разработчики. Существует лишь одно ограничение. Так как Sony Computer Entertainment решила создавать Yaroze все как полувзвлекательную, или полупрофессиональную систему, то она не снабдила пользователей способом хранения информации в пределах самой приставки. CD-ROM-привод, включенный в нее, является совершенно стандартным и неспособен записывать диски на манер CD-R в персональных компьютерах. Таким образом, получается, что все программы, созданные вами для Yaroze, должны непременно храниться пусть даже и в оптимизированном и полностью отлаженном виде, но обязательно в вашем компьютере. При загрузке же программы для выполнения ее на приставке существует лимит, за который размер написанной программы никак не может выйти. Максимальный объем с графикой и звуком ограничен тремя мегабайтами, которые распределяются следующим образом: 1,5 Mb — исходный код программы, 1 Mb — графика, включая полигональные 3D-сцены или же 2D-картинки, 0,5 Mb — звуковое сопровождение и музыка (возможно, впрочем и проигрывание музыки с саундтрека, находящегося в данный момент в дисковом CD-ROM). Еще 0,5 Mb памяти, оставшейся в приставке, уходит на использование внутренних библиотек и приложений. В принципе, ограничение это не настолько уж и жестоко. Конечно, игры уровня Final Fantasy VII создать не удастся — уж слишком много в ней графики, и всего объема памяти, доступной для игры в Yaroze, хватит лишь на пару картинок из этой игры. В то же время существует огромное количество игр, которые полностью загружаются

в оперативную память приставки и, более того, совершенно не зависят от наличия диска, проигрывая с него лишь звуковые дорожки или анимационные вставки.



Типичными примерами в этой области являются гоночные игры. Как в V-Rally, так и в том же Ridge Racer каждая трасса



(в последнем случае единственная) полностью загружается в память приставки и умещается в тех самых упомянутых

пределах в 3,5 Mb. Работа с Yaroze крайне проста. Ее можно использовать как обычную приставку PlayStation, причем совершенно без всяких региональных ограничений, свойственных ос-





тальным модификациям. Для входа же в режим программирования или проигрывания программ, созданных с помощью инструментов Net Yaroze, необходим специальный диск, поставляющийся в комплекте с приставкой. На нем

размещено необходимое программное обеспечение для работы с данными, идущими с персонального компьютера напрямую по специальному кабелю. Разумеется, также требуется, чтобы компьютер был включен и готов к работе с Yaroze. Процесс же обмена данными или общения между «разработчиками» через Интернет совершенно не требует наличия под рукой Yaroze. Все это осуществляется стандартными средствами PC, без участия приставки.

Особенно интересно ведение коллективных разработок. Ввиду того, что инструменты весьма невелики по размеру, разработка одной только игры для Yaroze может вестись одновременно несколькими десятками человек по всему миру, работающими над проектом. И здесь все как в реальной жизни. И результат может оказаться впечатляющим. Уже сейчас для Net Yaroze существует несколько игр, достойных включения в коммерческие списки. Конечно, по графике они выглядят бедновато, да и анимации не хватает, звук слегка деревянный (все только из-за непрофессионализма и бедности средств записи звука или генерации изображений), но зато по качеству игрового процесса могут соревноваться со многими бестселлерами.

К величайшему сожалению, механизма дистрибуции программ для Net Yaroze пока что не существует. Sony ясно дает понять, что программа этой приставки полностью принадлежит только этой компании и получение лицензии на программное обеспечение и средства создания игр на основе PlayStation еще не являются основанием для лицензирования конечных продуктов. Иными словами, если уж и получится когда-нибудь издать лучшие произведения на Net Yaroze, то сделать это сможет только Sony Computer Entertainment. Авторские права на игры закрепляются за программистами, однако общая лицензия на издание и распространение этих игр принадлежит компании, выпустившей инструменты. Вполне понятно, что Net Yaroze скорее выглядит программой Sony по подготовке кадров для своих новых быстро растущих студий, и лучшие создатели игр для Yaroze наверняка будут приглашены компанией на работу. Тем печальнее, что не существует никакой возможности обычным пользователям PlayStation посмотреть на множество хороших самодельных игр с этой «внутренней» платформы. Yaroze сов-

местима с PlayStation, а вот PS несовместима с Yaroze.

Приставка не является массовым продуктом и поэтому не поставляется в магазины. Получить ее можно, лишь направив в компанию Sony заявку, сообщив номер кредитной карты или переведя сум-

му в 750 долларов на специальный счет. 750 долларов — это как раз цена Yaroze в США. Европейские цены на данный момент еще неизвестны, однако вполне возможно предположить, что для европейского рынка цена на приставку составит не менее 900—1000 долларов. Цена настолько велика не из-за особых возможностей приставки, а из-за дороговизны самого программного обеспечения и разнообразных библиотек, входящих в комплект поставки Yaroze.

Каждый владелец приставки может зарегистрироваться на специальном сервере Sony, посвященном Net Yaroze, и с этого момента он может считаться членом программы. Отныне и в течение целого года ему будут открыты все сервисы и службы, созданные компанией для поддержки Yaroze. Помимо этого, зарегистрированные пользователи (регистрация производится по адресу: <http://www.scee.sony.uk.co/yarinfo>, по этому же адресу можно найти и интересующую вас информацию о Net Yaroze) наделены возможностью делиться друг с другом результатами своей работы, пусть даже и незаконченной, кусками кода, различными программами, созданными ими библиотеками или дополнительными инструментами. Главное во всей программе — это свободное об-

щение и выделение в результате (в процессе «перемалывания» тысяч и десятков тысяч вариантов) какого-то чуть ли не идеального исходного кода; поиск наилучших программных ходов, позволяющих с большей эффективностью создавать компьютер-



ные игры для этой платформы. Думается, такое сотрудничество не менее выгодно самой компании Sony, чем всем программистам, которые постепенно в результате этого верчения и кручения в дружелюбной атмосфере учатся действительно отлично создавать игры. Сама же Sony получает уникальную возможность бесплатно задействовать тысячи очень неплохих мозгов, что даст ей возможность, пусть не сегодня, но в будущем обязательно стать полноправным и бескомпромиссным лидером на рынке компьютерных развлечений. В заключение, можно смело сказать, что возможности, предоставляемые Net Yaroze, полностью оправдывают имя этой приставки, в переводе с японского означающее:

«Давайте сделаем это вместе!».



PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

Baldur's Gate,
Parasite Eve,
WarHeads,
Forsaken,
Soldiers at War,
Panzer General 2,
Sub Culture,

Петька и ВИЧ
спасают Галактику,
Вангеры,
Air Warrior III,
Sanitarium,
Nightmare Creatures,
Nascar Racing '98.

<http://www.gamelan>



TOTAL ANNIHILATION



РУССКИЕ В УО

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

№1 (20) Январь 1998

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Clow, Riven, Namco Fighting
 X-COM Interceptor,
 Starship Troopers,
 Duke Nukem Forever,
 Under the Sea, Plane Crazy,
 K. I. I. Moto 2,
 Medieval,
 Ice Storm.

NBA '98: Spectator Strike,
NBA '98: Spectator Strike,
NBA '98: Spectator Strike,

Настоящее и будущее
РОПЕВЫХ



BLADE RUNNER

СТРАНА ИГР
PC
CD-ROM

гъ тиража снабжен



<http://www.gameland.ru>

GLP

Каждый месяц! Эксклюзивный Демо-диск!
Courier Crisis Franger Grand Theft Auto Pandemonium 2 Power Soccer 2



Official **PlayStation** №1 '98 TM

РОССИЯ



Time Crisis



Nuclear Strike

Crash Bandicoot 2

RESIDENT EVIL 2

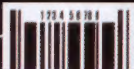
СУЩЕ-МИР ПЕРИОДИЧЕСКИ ВЫХОДИТ

FINAL FANTASY VII

СОВЕТЫ ВО ВРОЖДЕНИИ

ODD WORLD

ВАНЕ ПРОХИДЖИ



GAMELAND

publishing

Служба распространения: менеджер: Алена Скворцова тел.: (095) 288-3218

Рекламная служба: менеджер: Игорь Пискунов, пейджер: 956-1222, аб. 14225, igor@gameland.ru.



Журнал

«OFFICIAL PLAYSTATION»

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Главный редактор:

Владислав Пискунов

Ответственный редактор:

Михаил Разумкин

Авторы:

Дмитрий Эстрин, Сергей Амирджанов,
Александр Грудзинский, Иван Напреенко,
Андрей Белкин, Борис Романов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и

Иллюстрации:

Светлана Данилова, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий.

Корректор:

Екатерина Васильева

Для писем:

101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Тел.: 124-0402 Факс: 125-0211

Служба распространения:

Тел.: 288-3218

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен

«Пре Пресс»

Тираж 30 000 экземпляров

Тираж CD 20 000 экземпляров

Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованном в настоящем издании, ссылка на «Official Playstation», обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии

компании ScanWeb (Финляндия)

OFFICIAL PLAYSTATION Magazine

Publisher — Gameland International, Inc.,

488 7th Ave 8G

New York, NY 10018

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company